免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

动漫游戏杂志社

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.295

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年5月23日

页数：82页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”

TP24

首发N3DS，体验近距离观看掌上3D的震撼！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.295

时下热门攻略集合

《SD高达G世纪 世界》开发资料库
《战国无双编年史》入门攻略
《杀戮地带3》ISA士兵手册
《凯瑟琳》黄金剧场导读

无双报道

战争机器3
无尽传说
海贼王 无线巡航SP
命运石之门
高达3D大战
极品飞车 变速2
上古卷轴5

特别策划

MARVEL英雄谱
——MVC3美式漫画英雄大观

新掌机开箱+首发软件巡礼

3DS初体验

游戏开发者大会GDC 2011
台北国际电玩展热点汇总

2011年3月下
VOL.295
ISSN 1006-5032



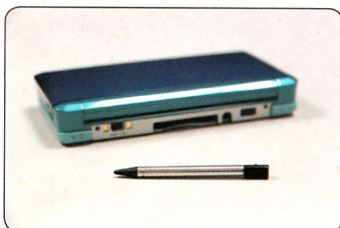
3DS开箱啦！

万众倾心的任天堂次时代掌上娱乐系统3DS终于在当地时间2月26日于日本地区正式发售，国内的大部分玩家由于种种原因可能还没有在第一时间入手到这台3D掌机。那么接下来我们即将带给大家的就是关于3DS的开箱报道，同时笔者也希望能够借此篇文字帮助玩家们对于3DS有一个初步的大体认识从而便于大家今后的购买行动。废话不多说，各位准备好用你的双眼来见证掌机平台的3D革命了吗？





先为大家展示一下这台掌机大体的背部配置，而同时这里的诸多细节也是在掌机正式发售之前没有得到官方具体说明的。从左往右依次是3DS的电源插孔（这同时也是充电底座的接入点），游戏卡带插槽、触控笔插槽以及红外线数据传输点。







伸缩触控笔

为了提高3DS的整体便携性，这次主机的触控笔一开始就采用了伸缩式的设计，玩家在游玩时可以根据自己喜好随意拉长触控笔的长度（当然，这也是有限度的，要不就成如意金箍棒了），在闲置时则可以将触控笔很方便地缩短放入位于主机后方的专属插槽中。任氏掌机拥有一贯的良好便携性，而N3DS很明显继承了任氏家族这一优良的革命传统。





可以变换的充电底座

这次在3DS的首发中，充电底座不再像之前那样需要玩家单独购买，而是摇身一变成为了3DS掌机的标配。值得一提的是，充电底座后方可以打开，所以大家不用拿下掌机就能更换游戏卡带，而且充电底座上的电源触点只有将主机正确摆放后才会伸出。









任氏绚蓝3D始动

按下主机的电源键后，首先出现的是关于3D技术的说明，随后就是时间日期、个人资料的设定，这样的系统界面与NDSi类似，所以大家应该并不会感到陌生。不过3DS最大的不同就在于此时你已经可以选择用3D立体模式来呈现系统界面了。


台州市图书馆 10001100002965



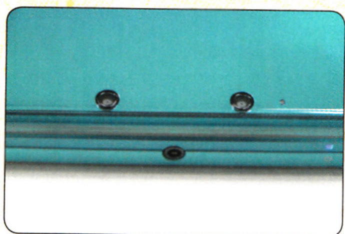
3DS初体验







此次N3DS主机在按键设置上的最大突破就在于新增了之前任氏掌机上前所未有的类比摇杆，这样设计可谓是紧跟时代，同时这也使得3DS具备了运行一些大型3D游戏的技术基准。从玩家角度来讲，新类比摇杆加入将会使玩家对于游戏的操控更加得心应手。我们可以看出3DS上的类比摇杆尺寸相当大，这也是之前所有的掌机所无法比拟的，这种设计最大的好处就是可以使掌机的操作手感变得更加顺畅。





在3DS包装的包装内还为玩家附赠了一块2G容量的记忆卡，这次的3DS发售不得不让玩家们再次对老任考虑事物之周全佩服的五体投地。3DS的记忆卡插槽位于主机的左侧，插槽旁边就是主机的音量调节滑杆。而传说中的3D摄像头位于上盖下缘，按L/R钮就会直接启动摄影模式。



大家可以清晰地看到，3DS的按键部分除了以往任氏掌机的常规配置外，这次还新加入类比摇杆和类似于PS系掌机上的Home按键，上屏的右侧就是可以调整3D效果的滑杆开关。

系统预设全面进化

鉴于N3DS主机机能的放大幅提升，所以它的系统预设选项也与之前有了很大的变化，从第一次开机进入系统预设界面之后，我们可以看到3DS的系统预设选项依次为「安全事项」、「卡带软件」、「N3DS 摄影机」、「N3DS 音效」、「Mii 工作室」、「擦肩通信 Mii 广场」、「AR 游戏」、「脸部射击（小游戏，好囧的名称）」、「AR 游戏」、「备忘笔记本」、「任天堂广场」、「下载游玩」、「本体设定」等，一些后续的选项还可以通过今后下载追加。















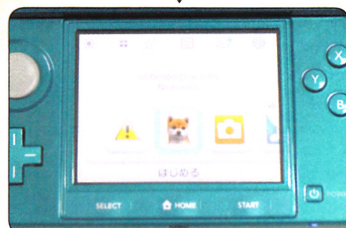




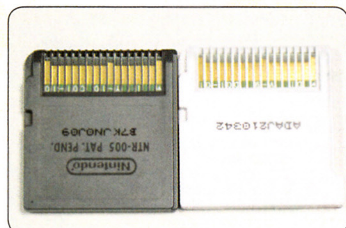





没有插入卡带的情况下，卡槽图示会显示空白。


插入卡带

插入卡带后，卡槽图示就会显示出游戏的简化图标。






超萌的宠物育成，这次狗狗们会变得更加真实


同屏人数虽略显不足，但是无双系列的魅力绝对有增无减

随时切换界面

在之前的文章里我们已经提到3DS首次加入了Home按键，我们在游戏进行时可以随时按Home键切换至系统菜单使用“好友清单”、“游戏记事”等功能，之后还可以接着上次中断的地方继续进行游戏。



当游戏在实际运行3D模式时，位于3DS上屏右侧的指示灯就会亮起，而相应的在非3D模式时指示灯就会熄灭。在开启3D模式后，感觉掌机的画面会相对变暗，而当我们切换回2D显示模式后，画面明显会变亮。

AR卡片游戏



在N3DS的官方标配中包含有6张AR卡片，我们可以启动系统菜单里的“AR游戏“选项来进行搭配3D摄像头的实景小游戏。所以哪怕各位玩家没有买到首发游戏也不必担心，因为这些自带的AR小游戏也是相当耐玩的喔。另外值得一提的是，3DS在“本体设定”中有“资料软件搬运”模式，这样我们就可以将之前在NDSi上的下载内容转移过来。



目前3DS平台最硬派的游戏当属《超级街霸4 3D版》了



超级街头霸王4（3D版）

游戏类型：对战格斗
游戏人数：2人
制作厂商：CAPCOM
游戏售价：4800日元
作品分级：CERO B
发行厂商：CAPCOM

《超级街霸4 3D版》是热门格斗游戏《超级街霸4》的首部掌机移植作品，它完整收录了PS3和Xbox360版的35名登场角色，运用独特的裸视3D立体显示来呈现更生动鲜活的画面，并支持联机对战与擦肩通信机能。除了忠实移植原作内容之外，N3DS版还充分活用硬件特性加入各种独特要素，像是使用触摸屏来提供4个快捷键以便轻松施展必杀技，通过擦肩通信自动与其他玩家进行背景对战来收集角色人偶，或是一边游玩街机模式一边开放其他玩家联机乱入对战等等。

裸眼3D新视角

为了突出3D的效果，《超级街霸4 3D版》在开启了3D模式后，游戏的视角也发生了变化。也就是现在大家所看到的，类似第三人称背后视角。但由于格斗游戏自身的特性，角色之间的距离非常关键，所以这个视角还需要大家慢慢适应。我个人觉得，用这个视角不过就是想体验一下3D效果，如果是高手之间的对决，恐怕这个视角只能成为鸡肋。






预置必杀快捷键

掌机的键位安排比较局促，特别是像《街霸》类需要6键的格斗游戏，在实际游戏时会产生很多不便，很多在家用机上很容易发出的招数，在掌机上就会大大降低成功率。于是，本次的3DS版加入了触摸下屏的必杀快捷键。不过就这款游戏而言，每个人至少都有4、5个必杀，还有2个超必杀，而且必杀技还分轻、中、重、EX这四种类型，所以仅仅能设置4个感觉帮助并不算太大，顶多就是把常用的一些技能设置在下面，以便节省按键寿命罢了。





随时随地通信对战

无线通信对战功能也不算什么新鲜的了，只不过这次《超级街霸4 3D版》的无线通信对战完全涵盖了家用机版的功能，包括有普通的双人对战模式，一个人玩街机模式时另一个人乱入，甚至还包括了第三人观战等等。另外像是擦肩通信系统，更是家用机所没有的。只不过我觉得这个功能比较没什么用，谁上街带着掌机还一直不关啊，待机也是要耗电的，万一等到真的想玩的时候恐怕早就没电了。





新增人物模型收集

掌机版《超级街霸4 3D版》当然还要加入一些新的要素，不过本作新增的不是游戏模式，而是收集人物模型。收集到的人物模型可以在图鉴中进行扩大鉴赏。此外，模型的等级与各项数值也可以在这里得到确认。值得一提的是，模型等级越高代表其越为稀有。人物模型的具体入手方法如下：

入手方法1：娃娃机

通过每场比赛胜利可以获得"模型点数"，使用它便可以在娃娃机处摇得人物模型。

入手方法2：通信交换

使用通信机能可以与朋友交换模型，这一方法可以更有效率地获得自己没有的模型。

入手方法3：输入密码

通过输入密码可以获得限定版的稀有模型。密码可以通过和街头服装品牌"atoms"的联动，购入T恤获得，此外还预定在游戏店等处进行派发。

入手方法4：游戏币

通过3DS本体的计步器功能获得的"游戏币"也可以交换"模型点数"。交换后再进行娃娃机便可获得。







山脊赛车（3D版）

游戏类型：赛车竞速	游戏售价：6090日元
游戏人数：1-4人	作品分级：CERO A
制作厂商：NBGI	发行厂商：NBGI

《山脊赛车3D》是1993年10月初次登场的老牌竞速赛车游戏《山脊赛车》系列最新作。运用3D立体显示以更有魄力的方式来呈现系列充满速度感的高速奔驰与甩尾过弯玩法。收录系列作历代的人气赛道，并加入本作初次登场的新赛车与新赛道。虽说自从PS时代的《山脊赛车4》之后，系列的人气就开始由顶峰下滑，到了后来干脆成为了必定与新主机首发的“骗钱”软件，不过相信还是有很多玩家喜欢这个系列。因为它有着爽快的游戏过程，疾速甩尾过弯的刺激，即便一切都是那么不真实，但却恰恰满足了玩家想要在虚拟世界中尽情发泄的快感。这次的新作也不例外，同样是随新主机首发，而且改进不是很大，唯一不变的就是不要命的竞速乐趣。

细节改进的头像显示

当年的街机版《马里奥赛车》中，玩家就可以利用框体上的摄像头为自己拍照，并且显示在游戏中作为身份标识。这次的《山脊赛车3D》也用了同样的手法，在使用联机机能进行多人游戏时，由玩家操控的赛车顶上会有显示玩家情报的图标，大家可以用N3DS的摄像头拍下自己的照片作为代表玩家的小图示，这样一来……没什么好处，就是细节改进了一下嘛。如果你不想拍照，游戏里也内置了很多经典图标，都是NAMCO以前的游戏形象。









一键甩尾的傻瓜操作

您试过在《GT赛车5》中甩尾过弯吗？估计很多人没试过。那您能熟练掌握《GT赛车5》中的甩尾技巧吗？相信能办到的人就更少了。不过《山脊赛车》就不同了！不会甩尾就等于不会玩这款游戏！但是……即便甩尾已经非常简单，可本作竟然新增加了一个甩尾键，当玩家按下之后车子就会进入甩尾状态，松开则恢复……看来这个游戏还真是体贴啊。当然，如果玩家还是比较喜欢传统的甩尾方式，可以在游戏设定中调回去，反正我认为这个改变绝对鸡肋。





新的跑道和赛车





赛车游戏的每一代变更最大的，也是人们最关注的，估计就要算是新增的赛道和新赛车了。本作自然也要在这方面做一些文章，不过新赛道方面不是很多，倒是收录了不少历代《山脊赛车》系列中的知名赛道，对于老玩家来说，怀旧感应该很强。至于新车嘛，反正就是一些不着边际的虚拟跑车，说不出什么具体名字，但性能都强得一塌糊涂。另外，隐藏的车辆肯定也少不了啦，只不过到目前为止还没有见到，希望这次可以更无厘头一些。

“灰头土脸”的3D效果





3D效果被运用在赛车游戏中会使得速度感更强，我曾经看过《摩托风暴2》的3D效果展示，那种视觉冲击要远远强于2D效果，同样的速度也感觉要比平时更刺激。不过这次的《山脊赛车3D》没有那么好，终归裸眼3D的显示效果有限，频繁过弯时因为场景变化频繁，反而会觉得眼睛非常不适应，也就是说在直道上疾驰的时候效果最好。而且3D效果最明显的就是车后的尘土，确实有种要从屏幕里头出来的感觉。所以标题中采用了“灰头土脸”这个词，绝对不是贬义啊，本作的3D效果整体还是不错的。



战国无双 编年史（3D版）

游戏类型：动作	游戏售价：6090日元
游戏人数：1人	作品分级：CERO B
制作厂商：ω-Force	发行厂商：KOEI

《战国无双 编年史》这次能够在N3DS上首发，肯定让广大的无双迷们兴奋不已。本作不属于正统作品，主要突出的就是掌机版独有原创要素。本次的主要模式“无双演武”，一改过去选择知名武将进行游戏的方式，改为以原创主人公为出发点的故事。玩家扮演的主角将和各个日本武将发生剧情故事，中途会有影响友好度的选项。随着友好度的变化，玩家能获得的角色、武器等等也不尽相同。系统方面新增了表示敌军强弱的“士气系统”，以及最多将4名武将利用触摸功能随时切换的“玩家切换系统”。当然也支持N3DS的3D裸视，玩家可以清楚感受到战场上的远近、高低差。最后，玩家还可以下载新的任务，再利用擦肩通信发布给其他玩家。



“不知不觉”追加剧本

自从游戏机开始加入网络元素后，各种下载内容成为了必不可少的东西。而且下载内容越丰富，游戏的耐玩度也就越高。本作当然也不例外，并且下载的方式更是大大简化，游戏中的追加剧本会通过N3DS的“不知不觉通信”自动下载并储存，然后玩家就可以在“外传 将星列传”中游玩，让玩家体验与本传不同的多样化丰富剧情。这一功能自然需要有无线网络环境的支持，国内的玩家也可以轻松体验。









擦肩而过的会战

“擦肩而过的会战（すれちがい合戦）”是通过N3DS的擦肩通信功能自动与其他玩家进行会战的模式。玩家首先选出4名武将组成军团，接着设定军团阵形与奖励武器。当与其他玩家擦身而过时，就会依照武将能力与阵形属性分出胜负。一同参与会战的武将彼此的友好度都会提升，胜利时友好度提升的幅度较大，不论胜负皆可获得对方设定的奖励武器。进行擦肩而过会战时，会自动交换纪录双方履历与战绩的战历，最多可储存50条记录。







略有变化的成长系统







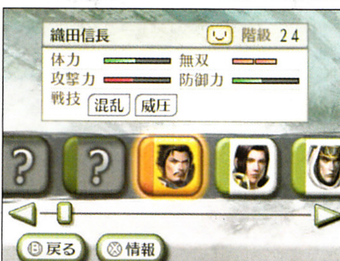


当玩家在会战中胜利后，会依照战果给予“功勋”作为奖励，累积足够的功勋后，角色的等级就会提升，包括体力、攻击力等各项能力参数也会随之成长，有时候还会学到新的动作招式。战斗中获得的武器过关后可以分配给参与会战的武将，如果达成任务奖励目标时，获得的武器或道具质量也会提高。每个武将都拥有装备道具用的装备槽，一开始只有1个，随着等级提升最多可以增加到5个。玩家可依自己喜好替武将装备道具提升能力。武器的等级当然不会随着战斗成长，不过可以在杂货店（よろず屋）通过武器锻造来加以合成强化，将武器与武器或是武器与道具合成在一起，借以强化基底武器的等级与能力。

炫耀资本的宝物库









宝物库是让玩家阅览无双演武模式各种完成要素的画廊模式，可阅览项目包括已达成要素与主角能力外观的战历，各会战中曾达成的任务，曾经历的事件，曾观赏的影片，曾聆听的配乐，以及培育角色与获得武器道具军马战技的成长。对于很多要求完美的玩家来说，把宝物库“堆满”绝对是向其他人炫耀的一大资本，不过花费的时间可绝对要几百小时呢。

任天狗+猫（3D版）

游戏类型：宠物育成	游戏价格：4800日元
游戏人数：1人	作品分级：CEROA
制作厂商：NINTENDO	发行厂商：NINTENDO



《任天狗+猫》将DS版《任天狗》的可爱完全继承、并发扬光大，新增加了7个犬种之外，还可以随着游戏进程饲养小猫。使用触笔与游戏画面中的光标联动，可以给小狗&小猫挠痒痒，通过让小狗在室内溜达、训练它们坐下、叫它们等一系列互动要素与小狗交流感情，互通友好。宠物商店的种类更多，可以通过商店给宠物购买道具递进友谊并增加游戏乐趣。利用擦身通信功能可以获得其他版本中的狗狗。

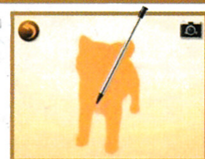
3个版本27种小狗

这次3DS《任天狗+猫》分为贵妇犬版、法国斗牛犬版和柴犬版三个版本，贵妇犬版中的新登场犬种有斗牛梗、杰克拉塞尔（又译作杰克罗素梗）猎犬、博美；法国斗牛犬版本中的新登场犬种为巴吉度猎犬；柴犬版本中的新登场犬种为马尔济斯犬、大丹犬、英国可卡。每个版本对应一种小猫，一共有3种小猫登场。即使是同种类的小狗，毛色、体型甚至性格也不相同，猫的方面，可以在一开始选择猫外型上做出选择（单色、虎纹、掺杂）。



每天摸一摸生活更健康





抚摸小狗这个要素已经成为《任天狗》系列的招牌动作，作用是替小狗搔痒与狗狗加深感情自不必说，在本作中，抚摸时，下屏会出现与上屏一样大小的小狗轮廓，触笔所到之处在上屏中小狗的真身上相同位置会有所体现，给它挠爽了，画面就会出现小星星提示你，然后内小狗还会转个身或低下头，贱贱的让你帮它挠其它部位。更要提一提的是它的尾巴，你的力度和挠的它够不够爽，都会从它的尾巴上给你提示，尾巴一般都是左右摇，幅度的剧烈程度与它的满意程度划等号，去挠吧！少年！

猫狗是最佳拍档

猫与狗的组合在本作中犹如日全食后刚现身的太阳般很是扎眼，当你拿起掌机招呼小狗时，小猫也会跑过来跟你起腻；在玩儿玩具的时候，小狗小猫都一样拥有平等的权利，不会分别对待；另外，外出散步时，狗狗会随机叼给你找到的小道具，猫猫也会时不时给你一个意外的惊喜。通过擦身通信功能，可以交换彼此的宠物信息并可以获得其他版本的宠物。









更多烧钱商店登场



本作中，可以花费点数的商店有6种，可以通过商店为狗狗购买餐具、玩具和无属性装备，餐具和玩具，明眼人一看便知，重点要说的是第三种——无属性装备。此装备分头部、颈部胸等多种，物如其名，穿上以后并不会提高狗狗的移动力和HP、MP，但是却可以装备在玩狗狗身上给其他玩家炫耀。其中的道具和玩具商店，给本作中的狗狗划分了贫富差距的判断依据，有XX道具的是中产阶级，有XX和XX道具的是有钱狗，就一层天然皮毛的是赤贫。不管阶级如何，狗狗们玩起来都乐在其中。





雷顿教授与奇迹的假面（3D

游戏类型：解谜冒险
游戏人数：1人
制作厂商：Level-5
游戏价格：5980日元
作品分级：CEROA
发行厂商：Level-5

雷顿教授系列在3DS平台的第一款作品，声优阵容方面加入了两位强力大叔，并且在游戏进行的过程中还加入了很多新游戏模式，比如动物养成模式的训练小兔兔、类似ARPG的遗迹探险模式，最有意思的是骑马模式，一想起马背上雷顿的样子，心里就痒痒的。除了新的游戏模式，还将以往的周刊谜题通信进化成为日刊谜题通信，其中的谜题都由多湖辉教授一手操办，保质保量。当然，游戏的剧情依然和以往一样，被一片神秘的气氛所笼罩，围绕着神秘的假面，一场硝烟弥漫的大战迫在眉睫……

周刊谜题通信大进化



历代《雷顿教授》系列中，每周配送下载的谜题通信服务让游戏始终保持有新的解谜游戏，让喜欢雷顿系列的玩家时刻保持着新鲜感，“周刊谜题通信”在本作中更是进化成“日刊谜题通信”，也就是说，每天都可以接收到新谜题。每天配送的谜题全部都是由日本著名心理学家多湖辉教授亲自开发研究的，玩过游戏之后可以通过官网提意见，从中体会到与教授之间进行互动的乐趣，之后某天的谜题中就会加入玩家提出的要素也不一定。

RPG“遗迹大冒险”



当剧情进行到一定程度时，会出现雷顿高中时代的好友考古学专家兰多。兰多会时不时邀请雷顿去进行遗迹大冒险，一旦同意，就会进入类似ARPG模式的冒险游戏界面中，这种冒险类型是以前的雷顿系列中从未有过的。一开始，兰多会进行本次冒险的讲解和提示，按照触摸屏上的方向键可以选择探险的路线，在冒险中可以进行挖掘、推动岩石等动作，挖掘的时候有一定几率挖到金币等宝物。遇到困难的谜题或者做错动作时，可以使用再来键，无限重试。

育成小游戏之拯救兔兔

以剧情扑朔迷离见长的雷顿系列，本次新近加入了育成游戏之拯救兔兔。雷顿一行人的面前突现马戏团团长，他愤怒地指着两只可爱的兔子自说自话道，出生在马戏团的兔子居然不听从训练、更不会表演，为了制止愤怒的团长不将兔子丢弃，于是卢克上前与其进行交涉，结果，接下了这单抚养兔子长大并且教授它们杂技技能的麻烦事，玩家可以从白色或茶色中任选一种。配合下方的触屏，可以利用小手一样的代摸标志轻轻抚摸它们的屁股或者身子，然后每天教它一些简单的动作，利用触摸屏上的提示，慢慢训练。当然，必须要把看起来笨笨的它训练成为高手，能够让马戏团团长满意，这样才能让兔兔免遭抛弃的厄运。



强大声优阵容

包括雷打不动的雷顿CV大泉洋、卢克CV堀北真希在内的强大声优阵容，为确保本作的视听效果付出了很多努力，本次的声优阵容又添新丁，而且是两位大叔，对大叔有爱的腐妹子们一定不要错过，市村正亲与渡部笃郎两位在本作分别扮演神秘人布罗尼夫和假面科学家迪斯科尔。曾在第40回红白歌战中担当歌手的市村正亲，声音浑厚有力，并因在文化界的贡献而荣获紫绶褒章；另一位渡部笃郎曾于1995年获得第19界日本金像奖最佳男主角。两个大叔的声音各有各的味道，生活中的积累似乎都在穿越空间的声音中完美展现。

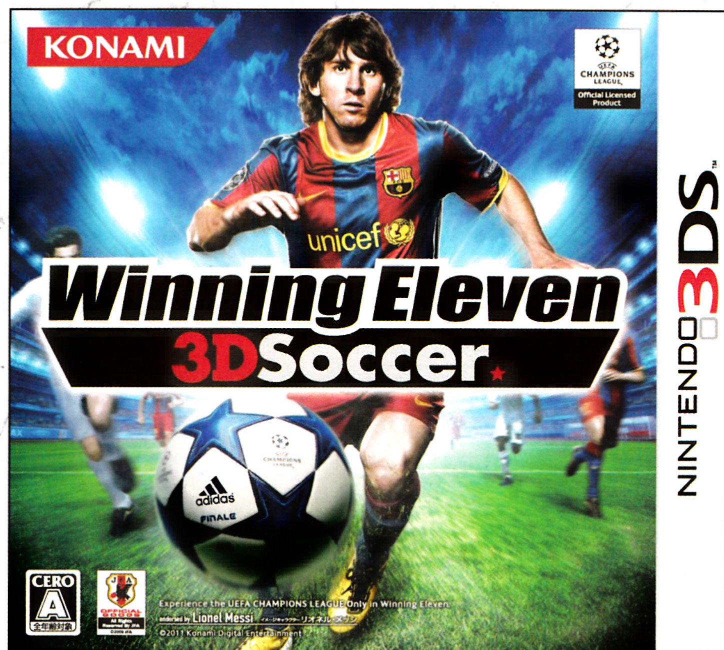










胜利十一人（3D版）

游戏类型：体育竞技	游戏价格：5800日元
游戏人数：1人	作品分级：CEROA
制作厂商：KONAMI	发行厂商：KONAMI

作为3DS历史上第一款足球游戏，本作充满了看点。首先，裸眼3D的立体感，让传球轨迹变得更加富有动感，球场以及背景也更加饱满，让玩家充满激情。其次，有包括玩家视角和实况转播视角等5个视角在内的角度供玩家在游戏时进行切换。包括俱乐部和国家队在内，可供玩家选择的球队多达196支，并支持擦身通信。最令人惊喜的是，加入了策略模拟游戏的经营要素，并且有更多的游戏模式供玩家选择。

令玩家瞠目结舌的立体感

裸眼3D的效果，为本作提供了身临其境的临场感，尤其是站在球场中，带球前进突破对方半场的时候，越是深入，这种凹凸有致的感觉就越是明显。另一方面，在足球的运行轨迹上，3D效果也得到充分的发挥，传球给队友和门将大脚开门球的时候，随着足球向远方飞行的同时，立体效果也充分地发挥出来。









5种视角的魄力显示

在进行游戏时，玩家可以从5种视角调整比赛的观看角度，欣赏3D效果下的足球比赛。在玩家视角时，镜头会时刻紧随玩家控制的球员；球场视角中，玩家可以针对对方球员的站位，提前预判球的落点和传球路线，以教练的视角安排我方球队的进攻，控制场上的局面；除了这两种比较有特点的视角以外，还有纵场视角和默认的普通近距离视角，总之，多视角模式让3D效果更加明显。





可供选择的196支球队

玩家可以在国家队和俱乐部中任选一支球队进行比赛，国家队包括欧洲、非洲、中北美、亚洲球队，俱乐部包括英超、法甲、意甲、荷甲、西甲以及其他若干顶级联赛的球队，球队数量加在一起有196支之多。





随时出现的擦身对战

在本作中还加入了经理人模式，来策划球队的运营，而自己的球队也会在擦身通信对战中亮相，对战随时可能出现不明球队。根据3DS的自行搜索机能，不管是在街道还是地铁中，3DS都会搜索“待命中”的球队，并与其来一场比赛。擦身通信对战的胜率对擦身通信的排位也有影响，并可以得到隐藏选手和神秘球队。









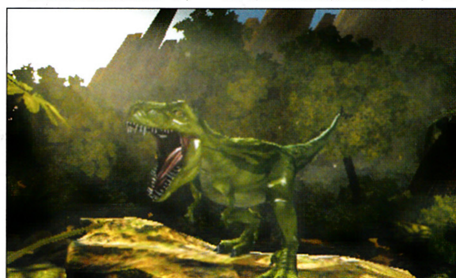
巨型恐龙之战（3D版）

游戏类型：动作冒险
游戏人数：1人
制作厂商：Ubisoft
游戏价格：5040日元
作品分级：CEROA
发行厂商：Ubisoft

3DS首发游戏巨型恐龙之战，玩过之后感觉像是发生在现实世界的正义与邪恶之战的剧本被放入了7千万年前的白垩纪恐龙生态中。因为内个恐龙时代的王者老大生命力达到了界限点，OVER之后，邪恶龙老大的势力抬头，为了拯救恐龙世界，为了维护正义，玩家需要做的就是培养一只正义而又有力量的恐龙，打败邪恶龙老大拯救恐龙世界。

还原7千万年前的原貌

虽然是动作格斗游戏，但是本作游戏背景制作的相当真实，仿佛将玩家一下子带入了7千万年前的世界中。在格斗战斗开始之前，玩家可以当做是旅游般，饱尝周围的美丽景色。较为常见的是灌木丛和原始森林的场景，不过当热血战斗登场的时候，也会出现悬崖峭壁这等令人毛儿立的场景，而且少数画面中还有激流的瀑布，一边进行热血的格斗，一边听着远处激流的水声，小编已经整个人都燃起来了。





继承格斗游戏精华

本作的战斗系统继承了格斗对战游戏的大量要素，比如对应敌我双方的血槽等，触屏上有打击能力的显示，相比较真人格斗游戏而言，本作的格斗系统设计的比较简单，因此也更加容易上手。玩家对战的恐龙类型也很丰富，不同种类的恐龙发动的必杀技能也不同，与背景相映成彰、很有观赏性，对不同的恐龙对手对战时，当然应对方法也不同，需要具有一定的格斗头脑。



泡泡龙（3D版）

游戏类型：桌面益智
游戏人数：1人
制作厂商：SQUARE ENIX
游戏价格：4980日元
作品分级：CEROA
发行厂商：SQUARE ENIX

泡泡龙是17年前的1994年发布的一款益智游戏，由大眼儿泡泡龙吐出小球，3种颜色碰在一起就可会消失并且得分，全部小球都消失就宣告胜利。规则如此简单的益智游戏如今登陆在3DS平台，并且作为首发游戏登场，激起很多老玩家的美好回忆。本作依然继承了原作的简单操作，游戏规则也没有太多变化，但是画面却变得更加华丽有趣，在抓住了老玩家的同时也引起很多新玩家的关注。

乐趣无穷的排列阵型

本作虽然继承了原作中简单的游戏规则，但是被打击弹球的排列阵型却变得更加丰富，多三角、凌乱型布阵，让很多新手玩家一上来会摸不着头脑。而游戏中既有原始的3球消失，随着游戏难度的增加，也会有更难的游戏规则出现。小编虽然只是初上手，但已经被这每关都不重样儿的阵型彻底魅惑住了，有的关卡的难度竟然让小编启用了在机战游戏中才会使用的“SL大法”。



可爱的Q版造型

弹球游戏在很多电脑游戏以及单机游戏中都被广泛传播，不过泡泡龙之所以能够经久不衰，大部分还要归功于它的Q版形象创意——一只可耐的绿色龙宝宝。本作中，当胜利或者游戏开始前，都会出现这只进化版的Q版造型，一颗白色的大门牙+圆圆的大眼睛+绿色后背上齐刷刷的锯齿，造就了新一代凹凸不平的3D版泡泡龙，随着游戏的逐渐深入，还有更多泡泡龙的形象会随机出现。





电子游戏软件

GAME SOFTWARE

封面图：凯瑟琳

2011年 3月下

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅
于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

■本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其它权利的文字和投稿，本刊概不承担任何连带责任。
■本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者请自留底稿，来稿恕不退还。
■本刊编辑部暂不接受任何关于游戏内容、攻略、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或通过电子邮件进行咨询，编辑部将会尽最大努力在杂志中给予回复。
■本刊如出现印刷、装钉差错，请联系本刊发行邮购部进行调换。

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 295

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



3DS如期发售，在中国大陆游戏机市场出现的蓝色3DS价格明显高于黑色，差价为200元左右，不过锁区仍然困扰不少希望购入该机的玩家，使得一部分玩家仍在观望和等待。GDC2011与台北电玩展上，PSP二代掌机NGP依然在宣传造势。

EVENT 北美专讯

GDC2011北美开幕

2月28日，面向游戏开发者举办的技术交流大会——“GDC2011”在美国旧金山开幕，本次大会为期5天，任天堂的岩田聪社长在大会开始的第三天（3月2日）进行了基调演讲。

每年GDC的看点“基调演讲”和“游戏开发者选择奖”都会安排在后几天进行，今年也是如此。在迎来自己第25个生日的GDC上，往年的名作作为特别企划在2、3日登场，怀旧气氛笼罩着这次GDC的上方。《上帝也疯狂》（1989年，Populous）、《救援直升机》（1985年，Raid on Bungeling Bay）、《毁灭战士》（1993年，DOOM）、《吃豆》（1980年，Pac-Man）都重新在GDC上与大家见面，光是听到这些游戏的名字就令不少骨灰级玩家欣然神往。







EVENT 北美专讯

GDC初印象

GDC第一天给人的印象是会场的规模被缩小了，联系往年的情况，展会举办的会场有逐年缩小的倾向，虽然场地在逐年减小不过每年参展的人数却有所增加。说起会场规模缩小，09年之前一直使用的庞大主会场中其实有很多场地都是在闲置，并没有使用，缩小会场规模、更合理使用资金也在情理之中。今年的试玩展台上不仅可以玩到Kinect、Xbox LIVE，PC平台的《神鬼寓言》（Fable III）也在本次GDC上展出。另外，GDC第一天，存在感最大的却是“google”，当然并不是他们介绍的并不是自家开发的游戏，而是他们的网站服务，比如Google Cloud、GoogleTV、Google Storage、Google Body。第一天的展示中，知名网络社区游戏（如种菜偷菜）制造商Zynga凭借《Farmville》和《CityVille》新旧两款游戏凝聚了极高的人气，很多有志从事社区游戏开发的从业人员都围在Zynga展台一窥究竟。

EVENT 北美专讯

3DS两重量级游戏公布

在进行基调演讲的同时，岩田聪还插播了两条3DS游戏的发售情报，分别是《超级马里奥》系列和《塞尔达传说》系列，这次3DS平台的《超级马里奥》将由参与Wii平台《超级马里奥银河》的任天堂东京开发室研发，美版会在年内发售，日版还没有确定发售时间。自从1996年发售的《超级马里奥64》（N64平台）以来，如何呈现3D游戏中跳跃的距离感，一直是开发人员研究的课题，但是岩田聪表示，3DS平台的《超级马里奥》已经克服了这个技术难点。另一款3DS游戏则是《塞尔达传说时之笛3D》，北美地区将在今年6月发售，今年也是《塞尔达传说》系列诞生25周年，会场也展示了庆祝25周年的纪念宣传栏。希望这两部任天堂当红花旦能够如期发售。









EVENT 北美专讯

NGP机能展示

GDC展会中，索尼方面用长达一个小时和50多张幻灯图片来展示了PSP2代主机“NGP”的功能。并且在现场展示了一款曾经在发布会上公开的NGP新作《Little Deviants》，由Bigbig工作室的高级设计师Justin Cook操刀进行演示。《Little Deviants》是一款应用NGP的按键、触摸操作以及重力感应于一身的游戏。

接着进行了现实增强技术的演示，也称为混合现实。通过电脑技术，将虚拟的信息应用到真实世界，真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到了同一个画面或空间同时存在。增强现实的技术不仅可在游戏中实现，也可以应用在工程、维护、教育、游览等领域。然后，由索尼日本CSEI软件开发部的工作人员演示了NGP现实增强技术的应用，通过主机的摄像头，现实增强技术可以将现实中的物体虚拟并且活化，演示时，工作人员将摄像头对着PSP某款游戏的封面，于是NGP的屏幕上就立刻呈现出虚拟的封面主角形象；演示者随即将主机的摄像头对着地上的恐龙图案，然后NGP屏幕上就出现了硕大的恐龙。





EVENT 北美专讯

岩田聪基调演讲

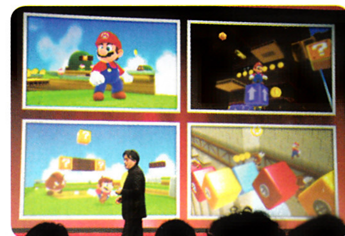
3月初正值任天堂新掌机3DS发售，所以任天堂社长岩田聪的基调演讲也格外引人关注，在主题为“电视游戏发展25周年回顾及未来展望”的演讲，岩田聪在演讲中表示，任天堂3DS是一个全新概念的主机，它给众多开发者提供了一种全新的工具去创造此前从未有过的崭新的游戏作品，并且能够以一种前所未有的新方式去展现。“通过3D展示，能够吸引更多人关注游戏，通过3D表现形式创作的新作品有着巨大的潜力”岩田聪说，“3DS将拥有最便捷联机游戏环境，通过本地无线网络连接，玩家可以借由无线热点和全球的在线玩家即时联线游戏”。

在演讲的最后，岩田聪发表了自己对于电子游戏业现状及未来的看法，他直言不讳地说，现今人们对于硬件的过度关注不利于游戏开发的良性发展，应该更多关心游戏设计本身，关注游戏细节（如游戏文化）。目前，游戏市场的竞争日趋白热化，投入巨大的游戏创作最终往往得不到很好的收益，这样的实例近年来屡见不鲜，大型游戏公司为游戏投入了巨资，却只有少量游戏取得不错的成绩，相比之前能发售上万款的新游戏，现在变得越来越难了。他列举了任天堂、Sony PS3、XBOX这些更高价值的游戏平台，说：“虽然我们之间有一些差异，但是游戏永远都是第一位的，主机平台只为游戏服务。”岩田认为，解决此问题的办法是提高游戏本身的质量，硬件仅仅是消费者购买软件后的使用平台，真正能获利的还是软件。他相信，索尼和微软在这点上会与任天堂不谋而合。虽然时下移动终端（IOS、Android平台）发展很快，不过这些平台并非专业游戏设备，提供的软件质量还是不能与正统游戏作品相提并论，仅仅有数量上的优势而已。



关于游戏质量的提升，岩田也阐述了自己的看法，他认为一款出色的游戏需要有两个必备的要素：第一点是，游戏必须对玩家有足够的吸引力，要有趣才会吸引玩家的目光。第二点，游戏本身不应过于复杂，还是应该强调游戏乐趣，能够迅速上手并乐在其中最好。满足这两点后，玩家便成为活广告，口碑也变成最好的宣传工具。不仅有利游戏的推广，同时，还可以为开发者进行推销。





岩田聪在演讲最后号召所有游戏开发者“要相信自己的激情及梦想”岩田说，“过去的二十五年，游戏将许多不可能变为可能，如今我们又怎么能停下脚步。”

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●微软研究机构Microsoft Research于美国时间2月21日宣布，将于2011年春季推出可于PC上使用Kinect传感器的非商业软件开发工具包，供学术研究者与同好社群开发支持Kinect传感器的PC软件。本次预定推出的开发工具包是简化的入门版套件，该套件将提供使用者深入存取Kinect的系统信息，像是语音输入、系统应用程序编程接口与直接控制Kinect传感器。预计在官方的软件开发工具包放出后，相关开发工作将可获得更大的助力，让Kinect的动作捕捉方式也能在PC上一展所长。

●在2月19日于日本千叶幕张国际展场举办的“AOU2011街机展”中，SEGA公布了《VF5最终对决》最新版本VERSION A的更新内容，VERSION A基本上是以细微的调整为主，以提升游戏平衡度，所以不会有大规模的变动。不过格斗游戏玩家都知道，即使只是招式的帧数有些许增减，都会在对招式的判定、正负差有所影响。而调整到底动到了哪些地方还没有详细说明，还需要等之后公布的详细数据。

●日本软件开发工具研发厂商CRI Middleware宣布，将开始提供支持次世代掌机NGP的开发工具“CRI ADX2”。CRI ADX2是支持跨平台的完整音效开发解决方案，支持包含音效制作、实机播放、侦错除错等功能，具备低处理负荷省内存设计的函式库，可实现将NGP硬件性能发挥到极致的高度音效演出。在新平台NGP登场后，预计未来对于游戏从PS3移植到NGP的需求会增加。而CRI ADX2具备高度效率化的跨平台开发架构、工具与函式库，可以缩短音效制作所需的时间，并能以单一项目数据同时输出NGP/PS3/PSP用的音效数据。



●CAVE于2月19日于秋叶原举办的游戏发表会中宣布，该公司正式被金氏世界纪录列入“世界第一制作弹幕射击游戏公司”。CAVE以大型电玩为主力，推出过不少射击游戏。尤其是弹幕射击游戏为其公司代表作。从1995年起至现在16年内推出了48部以大型电玩为对象的作品。CAVE曾推出过《怒首领蜂 大复活》和《虫姬》等等游戏作品。CAVE也于官方网站公布了此则消息。

●松下公司于3月1日宣布旗下名为“Jungle”的掌上型在线游戏机将停止开发，当初这个计划在去年10月经媒体报导后，让业界大为震惊。松下10多年前从游戏界撤退，几乎所有分析师都认为不可能跟已经确保地位的微软、任天堂、索尼来对抗。而且开发游戏机也与擅长环境技术和医疗等领域的松下社长大坪文雄的策略有所不同。于是松下公司在声明中表示他们依照市场及战略的方向变化、决定要中止开发Jungle。

●Team NINJA正式公开了《忍者外传》续作《忍者外传3》的最新预告片，整部片中充满了血腥与暴力。新的预告片出现大量的血腥镜头，龙隼也变得更黑暗更狠毒。玩家可以看到隼龙手上拿的是邪神剑，这是前作邪忍王幻心拿的魔剑，从这次的预告片中可以看到这把邪剑对隼龙造成了很大的影响，右手臂甚至出现了魔化的情况。制作团队表示玩家在新的忍者外传中，可以见到隼龙更黑暗、更人性化的一面。究竟详情如何，一切将在2011年E3电玩展中揭露。美国E3电玩展日期为2011年6月7日至9日。



●电影公司Screen Gems已经取得CAPCOM旗下知名游戏系列《恶魔猎人》的改编电影权利，剧本确定将由编剧Kyle Ward撰写。Screen Gems就是《生化危机》电影的制作团队，实力已经得到广大玩家的认可。电影版《恶魔猎人》的故事将会围绕男主角但丁展开，由于母亲遭到谋杀，他为了找到杀害母亲的恶魔而展开报复行动。有报道称，《恶魔猎人》系列将是Screen Gems旗下相当具有潜力的改编游戏电影。目前电影尚未公开导演、演员等进一步名单与故事细节，预定上映日期也尚未确定。

●任天堂社长岩田聪于3月1日在采访中表示：任天堂所推出的新掌机N3DS将以超越前一代NDS的销售数为目标努力。岩田社长表示：“全世界中玩过NDS的至少有3亿人以上，希望N3DS能够扩增更多人口”。N3DS发售首日出货的40万台已经全部销售一空。在3月末希望可以达到全世界销售400万台的计划。



2011 台北电玩展

热点报道汇总

PlayStation摊位上百款游戏盛大展出



台湾索尼计算机娱乐（SCET）于2月18日上午10:30在2011年台北国际电玩展现场举办开幕仪式，替PlayStation摊位为期5天的展出揭开序幕。现场主舞台设置了支持3D立体显示的280英寸巨幅3D LED屏幕墙播映最新3D游戏影片，设置多样化的试玩区展出上百款PS3/PSP游戏，并请到多位日本知名游戏制作人来台与玩家见面。

PlayStation摊位设置了多个主题展区，提供《GT赛车5》、《PlayStation Move群雄大冒险》、《SOCOM4》、《美国职棒大联盟11》、《摩托风暴 末日启示》、《VR网球4》、《杀戮地带3》、《东方雀神》、《怪物猎人携带版3rd》等PS3/PSP游戏试玩。

在PSP展区，除了一般试玩机台之外，还打造了《怪物猎人携带版3rd》的优克摩村会所、《东方雀神》的中式木屋与《合金装备 和平行者》的迷彩营账等气氛十足的主题试玩区。

在PS3展区，最显眼的莫过于《GT赛车5》试乘区，不但陈列精心装饰魄力十足的真实Nissan GT-R超级跑车，设置3D立体豪华驾驶舱试玩机台提供玩家试玩，还打造了1座以5台BRAVIA液晶电视环绕而成的超环绕试玩驾驶舱，让玩家充分体验完全没入的逼真竞速体验。

在主打直观体感的PlayStation Move展区，则是配合轻松休闲主题，设置了游乐园旋转木马风格的试玩区，让玩家在美丽展场女郎的指点下尽情游玩PlayStation Move游戏。另一主打的3D立体显示部分也设置了独立的3D试玩区。至于爽快刺激的限制级游戏，如《杀戮地带3》、《刺客信条 兄弟会》、《子弹风暴》等，则是在严格把关的18+游戏专区展出。







SCE Asia总裁安田哲彦专访

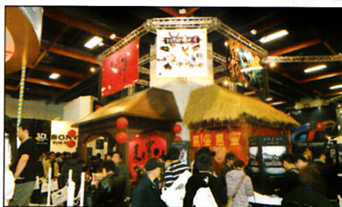
台湾索尼计算机娱乐（SCET）在这次2011年台北国际电玩展中，以最大的摊位规模与最豪华的硬设备展出旗下包括PS3与PSP在内的一系列新作，SCE亚洲部门总裁安田哲彦这次也亲自参加了开幕仪式，并于仪式后接受媒体的采访，畅谈本次盛大展出的理念与对亚洲市场的展望。

首先有媒体问到PlayStation Move动态控制器的销售状况与未来发展，安田表示从2010年9月PlayStation Move动态控制器正式推出以来，在亚洲市场的销售状况相当不错，虽然他并不方便透露具体数据，不过从各地经常出现存货告罄必须频繁调货的情形，可知其热卖的程度。

对于这次以前所未见的大规模参与台北国际电玩展展出的理由，安田表示这主要是取决于玩家的需求。因为玩家都希望现场能尽量展出越多游戏越好，最好是全部的新作都能玩到，因此这次SCET特别扩大了PlayStation摊位的展出规模来满足玩家的需求。

对于这次展出后是否会有更多游戏中文化一事，安田表示除了SCE本家的游戏之外，其他第三方对游戏中文化至今都还是持保留态度，一方面也是因为亚洲地区盗版的盛行所致。不过在SCET近年来积极经营之下，许多第三方都很有兴趣来台观摩，因此这次展出才有办法邀请到这么多第三方制作人共襄盛举，相信这些厂商之后对于游戏中文化会更有意愿。

访问进行到一半，安田突然从西装口袋中拿出日前发表的PSP后继机种NGP，立刻引来现场媒体的一阵狂拍。虽说现场曝光的NGP从头到尾都没有实际开机示范，可能只是1:1的等比例模型，不过依旧让许多没有参与到1月底发表会的媒体首度见识到NGP的实机模样。安田表示，6年前他向台湾玩家介绍PSP时感到非常的兴奋，而这次的NGP带给他的兴奋更胜当年。对于玩家所关心的NGP推出日程，安田表示NGP各地推出时程目前还未确定，因此在这边他没办法给大家一个肯定的答案。







《GT赛车5》制作人山内一典专访





台湾索尼计算机娱乐（SCET）于2月19日在PlayStation摊位现场举办PS3驾驶模拟游戏《GT赛车5》的亚洲杯总决赛，来自各国好手齐聚一堂，在系列制作人山内一典的见证下，角逐亚洲杯冠军宝座。整个比赛活动首先是在18日举办台湾区总冠军赛，选出代表台湾参赛的选手，并于19日下午进行亚洲杯预赛，选出前4强晋级决赛，排名由低至高依序为台湾、韩国、泰国与新加坡选手。

本次比赛特别邀请山内一典亲自参与，他表示看到现场这么多玩家热情参与，感到非常荣幸。当被问到自己最喜欢的车款时，山内表示这个问题还蛮难回答的，自己喜欢的车款其实很多，像是这次封面车款的Mercedes-Benz SLSAMG他就非常喜欢，另外现场摊位实车展出的Nissan GT-R也是他的最爱之一。

关于系列后续新作一事，山内表示《GT赛车5》去年11月才刚推出，每2个月都会进行1次更新，因此制作团队目前仍专注于强化改良《GT赛车5》的系统与内容，现阶段要谈论《GT赛车6》还嫌太早，建议大家先充分享受《GT赛车5》的乐趣。

对于非常多玩家关注的精致车数量是否会通过更新追加一事，山内表示制作团队其实一直都持续在进行新车款与新赛道的建置工作，并不因为《GT赛车5》的推出而停顿下来。不过目前还没决定要如何提供这些新内容，看是要通过下载更新提供或是收录在新版游戏中都有可能。

对于系列之后的发展方向，山内表示自己其实还有很多想法想要实现，不过现阶段的首要目标是要让《GT赛车5》在PS3上有最佳表现，因此目前的工作重点摆在持续强化改良《GT赛车5》的易用性上，让玩家能舒适地享受驾驶生活的乐趣。

小岛秀夫分享游戏制作趣闻





《合金装备 和平行者》制作总监小岛秀夫与声优菊地由美于2月19日在PlayStation摊位举办玩家见面会，分享两人从《合金装备4》开始一路到《合金装备 和平行者》之间的合作趣闻。

小岛与菊地的合作始于《合金装备4》，当时菊地是担任“狂怒乌鸦（Raging Raven）”的角色造型与动作配音演出，以及美玲的动作演出，在《合金装备 和平行者》中则是担任“奇爱（Strange Love）”的配音演出。当被问到与小岛合作印象最深刻的事时，菊地表示当初在《合金装备4》时曾经与小岛一起参与动态捕捉，那时两人都穿上黏有反光球的紧身衣，相当滑稽。

对于自己最想饰演的角色部分，小岛的回答是《合金装备 和平行者》盖维斯（Galvez）的右手义肢与AI兵器的VOCALROID，菊地马上吐槽说这些根本不是人类吧。菊地想饰演的是强悍的The BOSS，两人并当场扮演起裸蛇（Naked Snake）与The BOSS师徒一搭一唱，相当逗趣。

对于后续是否还有像《怪物猎人携带版3rd》这样的合作企画，小岛表示像“怪物猎人×合金装备”这样的合作企画，在10年前几乎是不可能的，特别是像《怪物猎人》与《合金装备》这种等级的大作彼此合作更是难以想象，但是在今日的环境下就有可能办到。当初就是因为觉得让《怪物猎人》跟《合金装备》这样两个大作进行合作，一定会让大家大吃一惊，所以才会下定决心着手去做。如果下次还要进行这样的合作，那么一定得要有超越这次惊奇程度的合作对象才行。

《街霸4》制作人小野义德秀喜感





《超级街霸4》制作人小野义德于2月20日在PlayStation摊位举办见面会与《超级街霸4》特别赛，活动中透露了街机版追加内容家用移植等消息，并以滑稽逗趣的主持风格炒热全场气氛。

已有多次访台经验的小野，同样以他一贯的喜感带动了现场的气氛，他首先简单介绍了开发中的两大格斗游戏跨作品梦幻组合《街霸X铁拳》，并播映一段实机示范影片，展示这款集合《街霸》与《铁拳》角色展开2对2组队对战的异质新作内容。

小野表示2011年春季预定举办的CAPCOM发表会上会有进一步消息放出，他也会在自己的Twitter上持续放出新信息。至于大家关心的发售日部分，他则是半开玩笑地夸下豪语说明年台北国际电玩展的PlayStation摊位会满满都是《街霸X铁拳》的试玩机台，引来现场一阵欢呼。

途中小野还秀了一段自己拍摄的搞笑影片，影片中小野潜入NAMCO BANDAI Games美国分公司，拿球棒把《铁拳》系列制作人原田胜弘的肖像给砸了，还在上面胡乱涂鸦，相当欢乐。而原田也不甘示弱地刊出了全副武装准备上CAPCOM讨回公道的照片。

小野同时也谈到《超级街霸4 AE版》的话题，许多玩家关心的街机版追加角色是否也会在家用版推出一事，他则是语带保留地表示春季发表会上就会有明确答案。

活动最后小野特别准备了搞笑的有奖征答问题，其中包括去年电玩展中他的数字相机为何会不见、日前他因为什么事而被上司责骂、每次来台湾都会被玩家认为像哪个艺人等，相当逗趣。

FF舞台活动与制作人专访





在本次2011年台北国际电玩展中，SCET特别邀请SQUARE ENIX《最终幻想 纷争012》的制作人间一郎与制作总监高桥光则来台举办玩家见面会，现场示范开发中的最新游戏内容，确认各语言版本的推出日程，并公布特别样式PSP同捆机以及中文版特典信息。

间一郎与高桥光则都是初次来到台湾，见面会中首次播出配上中文字幕的精采宣传影片，紧接着两人亲自上阵示范游戏中精采的动作对战。两人都选择使用这次新加入的女性角色，其中间选择雷光（Lightning），高桥选择蒂法（Tifa），为了充分展现对战的乐趣，两人可说是卯足了全力互不相让，不断地施展各种重现原作演出的华丽招式，最后是由高桥以些微差距险胜间。

在结束精彩的对战之后，两人重登舞台正式宣布《最终幻想 纷争012》各语言版本的推出日程，依序为3月3日推出日文版、3月22日推出英文版与2011年春季推出中文版。间一郎表示，之前的《最终幻想XIII》中文版让大家等得比较久，这次制作团队会努力缩短《最终幻想 纷争012》中文版的推出间隔，让中国玩家能早一日玩到。

间一郎同时也宣布，将随游戏同步推出特别样式的PSP同捆机，这款同捆机以珍珠白配色为基础，正面印有天野喜孝绘制的调合神（Cosmos）与混沌神（Chaos）的插画，背面和侧面的边框为墨黑色，并内建原创主题。另外，中文版并将同捆附属人偶模型1只（随机挑选），预约还可以获得特制文件夹（2种）。

华山论剑



——N3DS、NGP次世代掌机性能对决



2011年，一个掌机的新时代到来了！首先是任天堂的3DS，然后索尼的NGP也可能于年末登场。相信很多玩家现在已经玩到了3DS，并为裸眼3D等划时代的功能所震撼。但任天堂在硬件机能方面没有公开特别详细的信息，于是大家可能对3DS的实际性能不太了解，而且年底可能发售的NGP据说会达到近似PS3的水准，这也引起了大家的好奇。到底这两台主机的技术实力是怎样的呢？两者之间的差距有多大？它们各自又有什么优势呢？本次我们就将从硬件规格与软件服务两方面来介绍分析N3DS与NGP这两款新世代掌机的特色与差异，让玩家在新世代掌机大战蓄势待发之际，能对这两款掌机有更深入的了解。

绘图处理器

N3DS采用DMP PICA200绘图处理器，是款支持OpenGL ES 1.1标准的内嵌式绘图核心。除了定型3D绘图处理之外，还配备了DMP开发的3D绘图扩充功能“MAESTRO技术”，在低耗电运作环境下提供高质量的绘图功能。这款日本产的内嵌式绘图核心主要应用在当地的数字家电、行动装置与车载装置上，因此知名度较低。

NGP采用Imagination Technologies PowerVR SGX543MP4+四核心绘图处理器，是款支持OpenGL ES 2.0与Shader Model 3.0标准的内嵌式绘图核心。采用可程序化统一着色器架构，可提供接近PS3的绘图功能。这款内嵌式绘图核心属于PowerVR家族第5代的加强版，该系列被广泛应用在iPhone4/iPad等高级智能型手机/平板计算机上，是目前高级便携设备的主流。

在绘图处理器的功能与性能部分，同样是由NGP领先N3DS。N3DS的绘图处理器是以低耗电为主要诉求，基本上是款非可程序化的定型3D绘图处理器，不过可通过额外的MAESTRO技术绘图扩充功能，来提供部分原本需要可程序化着色器才能达成的常用进阶3D绘图，因此在功能面上算是领先NGC/Wii半个世代。NGP的绘图处理器则是目前内嵌式绘图核心中数一数二的高规格产品，不但是PowerVR家族最新的第5代加强版（Series5XT），比iPhone4/iPad采用的PowerVR家族第5代（Series5）更强，还采用了四核心的配置，号称足以移植PS3的游戏。

中央处理器

N3DS与NGP都采用了当今便携设备主流的ARM架构CPU，其中N3DS是继承GBA以来的惯例，NGP则是从PSP的MIPS架构转换到ARM架构。由于任天堂近年来一向都不公开旗下主机的处理芯片规格细节，因此并无法确认N3DS采用何种CPU，有部分非官方消息指出N3DS是采用ARM11双核心CPU。NGP则是确认采用更先进的Cortex-A9四核心CPU。

由于N3DS与NGP的CPU规格细节部分还有许多未确认之处，因此目前并无法具体比较两者的性能差异有多大，不过大致上还是可以看出NGP在CPU性能上明显超越N3DS，和当年NDS与PSP的状况类似。至于实际应用上会造成什么样的差异，仍有待后续观察。

N3DS与NGP目前都没有正式公布主存储器的规格与容量，有部分非官方消息指出N3DS配置了96MB的内存，NGP则是配置了512MB的内存，这部分也是NGP领先N3DS。



游戏储存媒介

N3DS沿用了NDS所采用的ROM卡带作为游戏储存媒体。为了维持与NDS游戏的兼容性，因此N3DS卡带的实体规格与NDS卡带完全相同，内部芯片与传输接口规格则是大幅翻新强化。为了避免玩家把N3DS卡带插入无法支持的NDS主机中造成损坏，因此卡带右侧特别加上凸起，只能插入N3DS主机而不能插入NDS主机，没有此凸起的NDS卡带则是两边通用。

N3DS的卡带容从NDS目前最高的2Gbit增加到2GByte（8bit=1Byte）。而且这还只是初期的最大容量，未来ROM记忆芯片的工艺提升后，容量还可以进一步扩大。首发游戏之一的《战国无双编年史》就已经使用到2GB容量的卡带，因此有办法收录大量的动画及语音。另外，N3DS卡带导入了先前所没有的分区限制，不同区域的主机与卡带不能互通。这点恐怕是最被国内玩家所诟病的……（笑）

相较于正统进化的N3DS卡带，NGP则是彻底翻新游戏储存媒体的规格，舍弃了PSP沿用已久的UMD光盘，改为采用与N3DS类似的专属记忆卡带。规格细节目前尚未公布，只提到会以闪存为基础，并充分运用闪存可复写特性，在单一卡带中同时容纳游戏主程序、追加下载数据与游玩记录存盘。未来将逐步扩大卡带的储存容量。从发表会上的展示来看，NGP卡带的尺寸跟坊间常见的SD记忆卡差不多，比N3DS卡带略小。

由于双方都采用半导体记忆芯片的卡带作为游戏储存媒体，可以说是在同一基准下竞争，以往在容量或读取上的差异都不复存在。NGP提出活用闪存可复写特性的应用，让追加下载数据与游玩记录存盘可以跟着卡带走，不会绑死主机也不用另外准备记忆卡来储存，算是一个比以往更便利的做法。N3DS卡带则是提供完整的向下兼容功能，让手边原有的游戏可以继续沿用。

另外，N3DS继承NDSi加入的SD记忆卡插槽（最大32GB），并同捆附属2GB SD记忆卡，可以用来储存玩家自己产生的数据（如相片、音乐等）或是通过网络下载的软件。NGP目前尚未公布支持的记忆卡规格，仅透露会支持“泛用记忆卡”。

向下兼容拓展

N3DS采用与NDS系出同源的ARM架构CPU，虽然绘图处理器的构造全然不同，不过仍可通过模拟方式提供下兼容NDS/NDSi游戏的功能。由于NDS系列从NDSi起就取消GBA卡带插槽，因此有部分运用到GBA卡带插槽来进行扩充的游戏会无法完全兼容，与NDSi的状况类似。由于N3DS的上下屏幕分辨率比NDS高，因此在执行NDS游戏时预设是采用放大方式来填满画面。因为是非整数倍放大，所以画面会略显模糊，不过系统也提供1:1显示设置可以选择。

NGP采用与PSP不同架构的CPU，绘图处理器也改为采用外购的现成设计，硬件本身并不具备向下兼容的特性，而是通过软件仿真方式来提供PSP游戏的向下兼容。由于储存媒体规格变更，因此现有的UMD游戏光盘无法在NGP上沿用，只能通过下载方式来提供，与当初PSP go的状况类似，目前SCE方面也没有公布任何UMD游戏光盘的替代补偿方案。

由于NGP屏幕的分辨率是PSP的4倍，因此执行PSP游戏时可整数倍放大不会出现模糊问题。另外，根据发表会中CAPCOM《怪物猎人携带版3rd》的示范来看，在NGP上执行PSP游戏时，似乎可以利用新增的右模拟游戏杆来模拟十字键输入，免除以往不符合人体工学的操作。不过这部分也可能是游戏本身针对NGP的修改，详情仍有待CAPCOM官方确认。

双方屏幕规格

N3DS继承NDS独特的双屏幕配置，并于上屏幕采用了堪称是整台主机最亮眼最具话题性的裸视3D液晶屏幕，让玩家不需要配戴眼镜就可以用肉眼观赏到时下热门的3D效果。N3DS的上屏幕尺寸为3.53英寸，发色数由NDS的26万色提升为1677万色，分辨率提升为400×240，长宽比从4:3变更为15:9。可通过上盖右侧的滑杆微调3D景深强度或关闭3D模式。

不过N3DS的裸视3D立体显示也带来一些副作用，由于视差屏障式3D立体显示屏幕是靠左右眼不同的观看角度来呈现3D效果，因此只要观看的角度一有偏差，左右眼就会无法看到正确的画面而导致3D效果消失，并出现跳动、明暗不均与重影的现象。实际游玩时容许的观看角度大概只有10度上下，运用到动态体感操作的游戏更是明显，需要调整一下游玩的方式才能适应。

N3DS的下屏幕为3.02英寸的电阻式触控屏幕，尺寸与NDS Lite同等，分辨率则由NDS的256×192提升为320×240，发色数由NDS的26万色提升为1677万色，长宽比维持4:3不变，触控部分采用与NDS相同的电阻式触控面板，同样只支持单点触控输入，整体来说没有太大变化。

NGP继承PSP的大尺寸宽屏幕设计，并大胆采用问世已久但受限于种种因素迟迟未能跃上主流的OLED屏幕。由于OLED屏幕是主动发光式的构造，不像液晶屏幕是被动遮光式的构造，因此在亮度、对比、彩度、视角与反应速度的表现都大幅超越液晶屏幕，而且可以省略背光组件与无谓的背光光源耗电，厚度与耗电量的表现也比液晶屏幕好。缺点是成本较高寿命较短，不过在经过多年的研发之后已有所改善，近年来逐渐朝大尺寸方向发展，是平板显示器的明日之星。

NGP采用比PSP 4.3英寸16:9全彩液晶屏幕还要大上35%的5英寸16:9全彩OLED屏幕，分辨率则是从PSP的480×272纵横加倍为960×544，已经相当接近iPhone4的960×640，像素分辨率超过200dpi，加上OLED先天的优势，让NGP具备便携设备中顶尖的细致亮丽画面，而且不论从什么角度观看都一样清晰，继承了PSP的高画质多媒体影音娱乐路线。

NGP屏幕在尺寸与画质上都明显胜过N3DS，大尺寸的OLED屏幕提供大幅超越以往掌机的亮丽画面，实现了便携式高分辨率影音娱乐的诉求。N3DS屏幕则是具备无可替代的裸视3D立体显示功能，不用累赘的3D眼镜就能随时随地享受3D立体影像在手的乐趣，这点可说是一般家用3D视听设备所无法提供的。两者在屏幕的表现上算是各有千秋，胜负要看个人的喜好而定。

操作方式

N3DS的操作方式大致上继承了NDS的设计，包括基本的十字键与A/B/X/Y/L/R键，新增目前3D游戏操控主流的模拟摇杆，并摆在原本十字键的位置上，表明未来将以模拟输入为主的趋势。之外还整合了与Wii遥控器+Wii动感强化器同等的加速计与陀螺仪传感器，除了支持倾斜移动旋转等动态操控方式之外，还可以与3D摄影功能整合，提供3D立体扩增实境玩法。触控屏幕部分没有改变，同样沿用NDS的电阻式单点触控屏幕，支持以触控笔为主的笔触输入。

N3DS继承了NDSi新加入的内外摄像头，并将外侧的摄像头扩增为可拍摄3D立体影像的双镜组，内建麦克风同样也没有缺席。由于摄影功能被N3DS纳入标准规格，因此软件支持度大幅提升，包括系统内建功能与多款首批游戏软件都已积极运用摄影功能来提供新感觉的玩法。

NGP的操作方式同样继承PSP的设计，包括基本的十字键、模拟摇杆与△/□/○/×/L/R键，并加入丰富多样的扩增。首先是添增了许多玩家期盼的第2组模拟方向输入，并从原本的摇杆改为全新研发的小型遥杆，提供近似家用型主机控制器的操作手感。之外还整合与PlayStation Move动态控制器同等的加速计、陀螺仪与电子罗盘传感器，提供高精确度的动态操作能力。

NGP同样也加入了目前已成为高性能便携设备主流的多点触控功能，并首创正面背面结合的双面触控功能，正面的屏幕与背面的背板都配备了支持多点触控的电容式触控面板。正面提供传统的点击、滑动、缩放、旋转等多点触控操作，背面则是提供崭新的推顶触控操作，还可以结合两者来实现抓取、推压、挤捏、拉扯等崭新的立体触控操作，与游戏进行更直观的互动。

另外，NGP还整合了前后两组摄像头、麦克风以及GPS全球卫星定位功能，许多在PSP上必须通过选购周边来提供的功能现在通通都改成内建，提供游戏开发者多样化的操控选择。

N3DS与NGP在操作方式上都有着显著的强化。其中N3DS走的是强化路线，保有原本领先的触控屏幕特色，并导入模拟摇杆、动态感测与影音输入等强化新功能，以及扩增实境的进阶应用。而NGP则是企图借由大量新功能来满足全方位的操作需求，不但导入家用型主机主流的双模拟游戏杆，同时加入双面触控、动态感测、影音输入与全球定位等新功能，可说是把大多数能想到的操控要素都加了上去。这些新要素究竟能激荡出何种创新的操作应用，值得后续观察。

续航时间与价格

目前任天堂公布的N3DS持续使用时间为3~5小时，另外还会受到使用软件、网络联机传输量、摄影功能使用与否等因素影响。进行擦肩通信与不知不觉通信的休眠状态则可以持续3天。完整充电时间约需3.5个小时。相较于前一代NDSi的3~14小时持续使用时间来说，N3DS的持续使用时间明显短了许多，主要是因为N3DS的上屏幕在3D模式下必须增强背光亮度才能将画面亮度维持在相同水平，处理芯片的高性能化也增加了不少耗电。

N3DS在日本的价格为25000日元，与Wii当年首发的价格相同，是任天堂至今价格最高的掌上型主机，不过对大多数日本消费者来说还算是可以接受的范围，因此2月26日在日本首发时，40万台主机在当天就销售一空。而美版仅250美元的定价更为低廉，相信到时会有更强的市场反响。

NGP的持续使用时间目前尚未公布。由于NGP采用高规格的处理芯片，因此外界对于NGP的持续使用时间存有相当大的疑虑。不过NGP同时采用相对省电的OLED屏幕，取消体积大耗电凶的UMD光驱，加上主机尺寸增大不少，预计将能提供更多内部空间来容纳更大容量的充电电池，以达成与现有机种近似的持续使用时间。不过这部分尚无确切资料公布，一切仍属未知。

NGP的价格目前也还没公布。由于NGP配备了5英寸OLED屏幕与高性能处理芯片等高规格零组件，因此价格部分同样也是相当引人关注的议题，不少人认为NGP的价格会非常高昂。对此SCE全球工作室总裁吉田修平在接受访问时曾表示，NGP在设计开发之初就以维持合理成本为考虑，加入任何新功能时都会审慎评估成本因素，而不是想加什么就加什么，因此NGP的价格不会像当年PS3那样贵得吓人，会以合理的价格提供。

系统与网络功能

N3DS的系统操作继承NDSi的设计，以左右卷动的图示列表来管理丰富的内建功能与追加下载软件。具备有限度的多程序执行能力，可以在游戏执行时按HOME暂时跳回系统选单，呼叫游戏记事或浏览器等特定系统功能来记录查询攻略数据，完毕后再回到游戏中继续。

N3DS配备速度更快的Wi-Fi 802.11b/g无线网络，继承NDS导入的擦肩通信，可以在休眠状态下通过无线网络自动与擦身而过的其他N3DS主机交换游戏数据，而且可以通过事先输入方式在主机中储存12条游戏的数据，不需要把游戏卡带插着就可以在擦身而过的瞬间一次交换多笔数据。之外还导入类似“Wii24小时联机”的“不知不觉联机”功能，可以在休眠状态下自动搜寻免费的Wi-Fi无线上网热点，联机下载各种任天堂与合作厂商提供的软件、影片与信息。

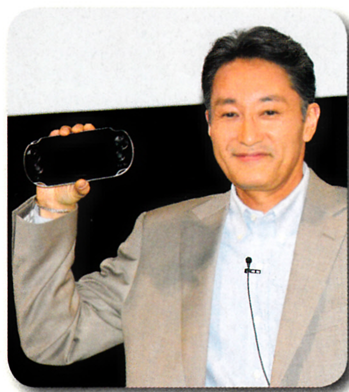
N3DS继承由NDSi建立基础的NDSi Ware软件下载服务，通过任天堂电子商店来提供N3DS专属下载软件以及NDSi Ware下载软件，任天堂也打算活用这20多年来累积的掌机游戏资产，在N3DS上提供GB/GBC游戏的虚拟平台下载服务。

NGP采用了全新的系统，不再沿用PSP率先导入的XMB十字型选单，而是配合多点触控功能改为类似时下智能型手机的全画面图示列表。由于在PSP go就已经导入类似N3DS的游戏中断再启功能，因此推测NGP应该也会具备此功能，甚至是近似PS3/Xbox360的多功能执行能力。不过目前NGP系统的公开信息不多，还有许多未能确认之处。

NGP配备速度更快的Wi-Fi 802.11b/g/n无线网络以及3G行动网络功能，大幅扩展了联机服务的涵盖范围，不再局限于具备Wi-Fi热点的区域，而能扩展到所有3G移动电话能涵盖的区域，达到随时随地持续联机的目标，不过目前还不确定NGP的3G联机服务会采取何种运营模式。另外，为了降低成本提供更多选择，SCE也计划推出省略3G联机功能的纯Wi-Fi版NGP。

目前已经确定NGP会通过下载方式来提供PSP游戏，现有的各类PSP下载服务预计也都会继承下来，像是PS/PCE/NeoGeo/minis游戏的下载等，不过具体内容目前尚未公布。









↑人类和兽族的战斗一直在持续着，也许在这三部曲终章的本作中我们终于可以终结这场生灵涂炭的战争

←在本作中玩家依旧控制传奇战士马库斯，为了拯救人类最后生存的希望，与兽人以及另一披不明实力战斗的故事，而且小队中的女性角色使得游戏不再阳盛阴衰

关系到人类存亡的战争







最终决战

XBOX 360 X360	本刊译名：战争机器3		2011年9月20日	
	动作射击	Microsoft	价格未定	英语
	DVD	多人	分辨率未定	17岁以上

微软近日宣布由Epic Games开发的Xbox 360独占超人气大作《战争机器3》将于今年9月20日全球同步推出。《战争机器3》是全球发行超过1200万套的《战争机器》系列三部曲完结篇，故事发生在前作结束的18个月后，人类虽然已经失去了最后的据点Jacinto，但马库斯率领D小队依旧为了拯救人类文明，持续与兽族奋战，体验希望、生存与兄弟情谊的战争故事，同时也面临地底下一股全新势力的威胁。主线的战役模式现在最多可以支持4人连线合作游玩，另外还收录了组队抵抗敌人入侵的「部落模式」、扮演人类士兵歼灭进攻人类的兽族模式等丰富玩法。另外Epic Games透露这次《战争机器3》将采用独立服务器来提供更加平衡、更加刺激的连线体验，让我们拭目以待。



三部曲终焉

→现在的游戏都流行分成三部曲，本作也是《战争机器》三部曲的最后一作



←战斗中同伴的作用很重要，本作也很强调与队友之间的配合，熟悉之后可以使得作战更加简单

与队友并肩作战

©2010, Epic Games, Inc. All Rights Reserved.

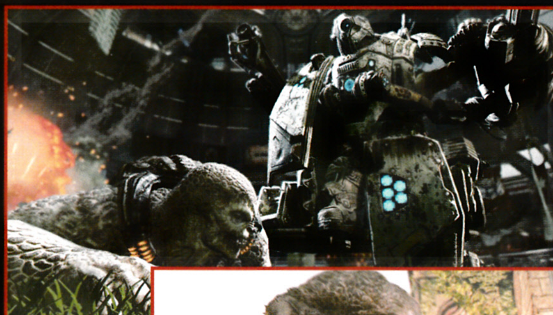
NEW SECTION

《战争机器3》五项全新内容

- 丰富且紧凑的故事性
- 可以4位玩家同时进行战役模式，并支持5对5连线合作模式。
- 全新游戏模式Beast Mode，玩家将可以化身为兽族与荧光族进行对战。
- 全新地图内容：包括可运用沙尘暴以降低能见度的Trenches、以及Overpass、Mercy、Checkout及Thrashball等新地图。
- 全新武器包括Bayonet Charge、Retro Lancer、The Sawed-off Shotgun、Incendiary Grenade、Digger Launcher、Hammerburst、Classic Lancer以及杀伤力很大但比较笨重的狙击枪OneShot等，而每款武器都有其特殊的处决敌人方式，特写相当劲爆，这也是本系列的一大特色。



在这场战役中不需要仁慈





↑本系列战斗刻画一直都很血腥，但我们要的就是这样的爽快感

血腥的近身处决





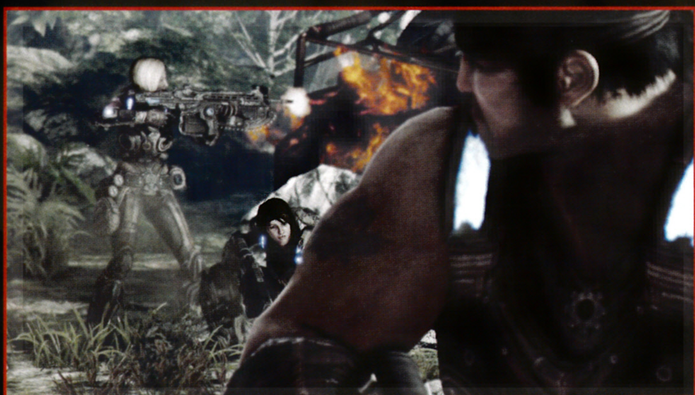


ARS
WAR 3

命运掌握在自己手中



现在开始……



↑女性角色的戏份在本作中将会大大加强，成为游戏的另一道别致的风景线



TALES OF XILLIA
テイルズ オブ エクシリア

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无限传说		2011年年内
	角色扮演	NBGI	未定版本	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	12岁以上

传说系列的最新作，一直以来传说系列的剧情都牵扯着传说fan的心，本作的剧情是这样的，男主角为了求医而前往王都，但不知什么原因被军队追杀，在逃离王都的旅途中与几位伙伴组成小队，当回到故乡的时候，遇到了青梅竹马的蕾亚，于是一场荡气回肠的青春偶像大戏就此拉开了序幕……根据官方情报，本次传说新作将使用双主角制，不管主角是男还是女，都会展开一段令人着迷的剧情。战斗系统加入了两个角色协力的共鸣术技能，根据各角色的不同技能，会组合出很多不同的共鸣术。





←为保护妹子，"不管是刀还是剑都砍过来吧！"



→逃离王都后，在蕾亚的家乡与主角一行相遇，从这里开始转向另一个方向……

逃亡的生活 有你相伴



←经过了这一段逃亡生活，看到蕾亚后，裘德的内心平静了很多。

景色更美丽 尽收眼底



→在大地图上移动时，小地图成为行动的指向标。



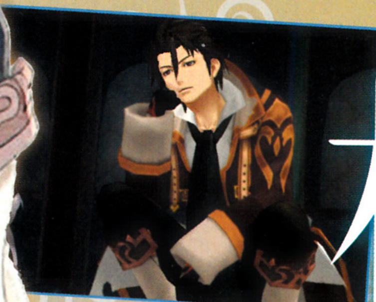
←王都发生的事情只能深深埋在裘德的心底，这份苦楚又能和谁诉说！

自由之佣兵 率性的枪剑士

艾尔文



我行我素的佣兵，使用的武器是大剑和手枪，待人接物都十分稳健而且游刃有余的样子，游历各地的他可谓见多识广，沉稳之下隐藏着各种谋略。



枪剑士

(C) いのまたむつみ (C) 藤島康介 (C) NBGI

共鸣术技初登场

本次披露了战斗系统中的双人合作技——“共鸣术”，虽然类似以往传说系列的合体技，但不同角色可以组合出不同共鸣术这点却不是以前的作品可以比拟的。裘德的特殊技能可以绕到敌人的背后，米拉可以咏唱魔法之歌，蕾亚的棍子会伸长给予对方打击而且持续的时间也会增加，艾尔文的蓄力攻击则会发出强力技。

共鸣术绚丽多彩





→华丽而又威力十足的共鸣术技能

剑气聚集中 强敌退散



←魔法技能与物理技能组合在一起，如此飘渺的共鸣术也只有本作才能见到了。



→当玩家遇到强敌时，不管手法多么熟练，独自对付敌人绝对不是一种好的选择。

治愈见习护士 女主角登场

蕾亚·罗兰德

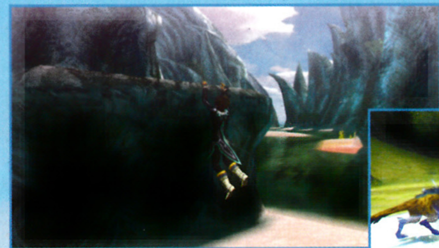


治愈系见习护士，主角的青梅竹马，看这尿性也知道和主角之间的缠绵将成为故事的主线。性格开朗的她也是自家旅馆的看板娘。

资深漫画家加盟

本作中依然有漫画家藤岛康介和猪股睦美的加盟，本次揭露的男性角色艾尔文以及女性角色蕾亚就出自这两个人之手。艾尔文的形象稳重飘逸，眼神又蕴含着飘渺和些许神秘；另一位女主角蕾亚则显得稚气未脱，治愈系兼见习护士的形象，让不少宅向玩家某处一紧。

画风更加成熟 美奂绝伦





→偶尔会出现让玩家揪心的惊险场面，一定可以化险为夷。

夜景更绚丽 浮想联翩



←本作中的夜景设计也非常值得一看，更突出了主线。

故事起伏跌宕 波澜不惊



→作为角色扮演游戏，本作的剧情设计也让人牵肠挂肚。

不可预知的传说……

全角色登场

航行在3D的新世界

向着海贼王的梦想标航行吧

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：海贼王 无限巡航SP		2011年4月7日
冒险	NBGI	6090日元	日版
卡带	1人	容量未定	审查预定

由NAMCO BANDAI Games 制作的N3DS动作冒险游戏《海贼王 无限巡航 SP》根据日本预购网站所显示的讯息表示，本作将于2011年4月7日正式发售而与广大玩家见面。继2008年在Wii平台上发售的《海贼王 无限巡航 第1章 波涛中的秘宝》以及2009年系列的完结篇《海贼王 无限巡航 第2章 觉醒的勇者》推出之后，该系列在玩家群体之中取得了普遍的好评，是《海贼王》近年众多角色游戏之中评价相当高的系列了，这也为系列掌机作品的发售埋下了伏笔。藉由《海贼王》原著漫画的高人气，粉丝们千万不要错过。



←藉由N3DS的3D特效，游戏将可以完美显示出场景的景深，令路飞一行人的冒险更加具有临场代入感。



路飞年幼时曾在意外中获得了橡皮果实的能力，超人系果实带给路飞的则是强大战斗力。



理想的万丈骄阳

←在3DS的新作中将会加入诸多的新要素以及更自由的活动空间。



火拳艾斯的绝唱

→在原著中最让人遗憾的莫过于艾斯的阵亡，作为路飞的大哥，他们之间的羁绊也是游戏中的一大看点。

将爱情进行到底

一直暗恋着路飞的王下七武海——女帝波雅汉考克也在游戏中亮相了。



路飞

超热血的草帽小子出生于东海的风车村，曾意外获得了橡胶果实的能力，梦想就是最终能成为海贼王。

人妖拳法爆裂



→革命军骨干伊万科夫登场，在原著中他曾不止一次协助路飞逃出险境。

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション © 2008-2011 NBGI



滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄，是非成败转头空，青山依旧在，几度夕阳红，白发渔樵江渚上，惯看秋月春风，一壶浊酒喜相逢，古今多少事，都付笑谈中……

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6			2011年3月10日
	动作	KOEI	7560日元	日语
	蓝光	1~2人	分辨率未定	12岁以上

马上就要发售的KOEI无双力作《真 三国无双6》在本期电软截稿日放出了最新消息，就在前一天小沛还和我抱怨本作没有公布貂蝉，估计会作为DLC人物登场，但是小熊我坚信本作不会出DLC人物，毫无依据的坚信着。而本次的消息也证实了我的第六感是相当正确的，这次剩下的六人齐登场，黄盖给我的感觉就是一个受啊！另外魏延的面具变得和小丑一样，甘宁更加的帅气，徐晃头上的抹布覆盖率更多，庞统稍微正常了一点，最令人兴奋的还是更加漂亮的貂蝉啊！本作还会在四月推出官方中文版，到时候DR会给玩家一次性带来一份最详尽最权威的攻略，而攻略就是在下负责啦，大家鼓掌！

徐晃 公明 魏
黄盖 公覆 吴
甘宁 兴霸 吴
魏延 文长 蜀
庞统 士元 蜀
貂蝉 他

孟德有张辽 孤有兴霸 足相敌也



↑刺青与铃铛是甘宁的标志。

→抹布男徐晃无双特写的时候明显年轻了不少。

驰骋赤壁之战 老将不老矣



←本作中黄盖的内裤装实在令宇多田无语……

三国众多英雄豪杰齐登场

©2010 TECMO KOEI GAMES CO., LRD. ALL RIGHT RESERVED.

The Elder Scrolls V

SKYRIM

巨龙再现 人类站在灭亡的边缘

PS3 / X360	本刊译名：上古卷轴5 天际		发售日未定	
	角色扮演	Bethesda Softworks	价格未定	英语
	蓝光/DVD	多人	分辨率未定	审查预定

《上古卷轴5 天际》游戏总监Todd Howard表示：自从2006年完成前作后，Bethesda研发团队就全力投入开发《辐射3》，但同时也把他们在《辐射3》之后想做的事情都记下来，那就是《上古卷轴5 天际》。《上古卷轴5 天际》描述系列中龙的归来、与龙战斗，与关于龙之后裔Dovahkiin等内容。本作将不会采用《上古卷轴4》、《辐射3》的引擎来研发，《上古卷轴 5》的游戏引擎将会是全新、壮观的引擎。《上古卷轴5》将于PS3/Xbox 360上推出，预定2011年11月11日问世。





←本作画面异常漂亮，官方称，非常强大的引擎，看来确有其事。



→目前官方放出的资料来看本作在人物以及光影效果方面也极其出色。

出色的光影效果



本系列游戏虽然背景是架空的，但游戏给玩家的感觉却异常的真实。

更加真实的游戏体验



生活在自己的村落里，一切的感觉都和现实没什么区别。

漂亮的场景



←游戏中敌人非常凶猛，想要打败他们首先要强化自己的能力

恐怖的怪兽



→经过一番苦战终于迎来了战斗的胜利，这时肯定充满了成就感。

这就是我们的上古卷轴

©2011, Bethesda Softworks

3D世界中展开的新一轮高达战争

GUNDAM THE 3D BATTLE

ガンダム ザ・スリーディーバトル

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：高达3D大战		2011年3月24日
	格斗冒险	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

随着3DS的发售，预定在上面登陆的作品也更加值得期待。而本作正是为了喜欢高达的你所准备的！PSP上的知名高达BATTLE系列在新的3DS平台会有怎样崭新的表现呢？让我们拭目以待。目前为止公布的机体大都以UC世纪作品为主，包括初代《机动战士高达》、《机动战士Z高达》，以及最新的OVA《机动战士高达UC独角兽》。距离发售只剩不到一个月，不知今后是否还有可能公布其他作品的加入。从目前的形式来看只能说是希望渺茫了。喜欢其他系列机体角色的玩家还请期待下一作好了。





↑本作的3D战斗效果究竟如何，让我们期待3月24日的发售吧！



百式
MSN-100 Hyaku Shiki
作为Z计划一环开发的机体，由于技术原因取消了原定的变形机能。

↑友军卡缪驾驶高达Mk-II出现，继承了系列的登场方式。



→迪坦斯的可变形机体RX-110卡普斯利，兼顾射击与近战的设计。



Z高达
MSZ-006 Z Gundam
Z系列的主角机，可变机构与强大的光束武器是其最大特点。

丰富的交换机能 擦肩而过通信

本作中将活用3D的通信机能。通过擦肩通信将自己培养的驾驶员与机体资料和他人进行交换，并且游戏中存在着多个与通信对方进行对战的专用任务。通过通信交换驾驶员和机体，使游戏变得更加充满乐趣。



乘你的机体 驰骋宇宙世纪



联邦系机体简介

钢加农
RX-77-2 Guncannon
与高达和钢坦克同时投产的机体，擅长使用双肩加农炮的中距离支援攻击。

灵格斯
RGZ-91 Re-gz
逆袭的夏亚中登场的阿姆罗初期机体，后期被牛高达代替。

超级高达
RX-178+FXA-05D Super Gundam
高达Mk-II与支援机G战机DIFENCER合体后的形态，拥有强力的长距离BEAM步枪。



吉翁系机体简介

精神力高达
MRX-009 PSYCO Gundam
强化人类专用的机体，两倍于普通高达的巨体与丰富的据点防卫武装使其难以击破。

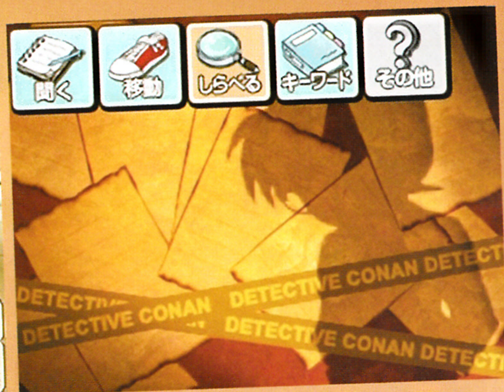
艾尔梅斯
MAN-08 Elmeth
0079中拉拉所驾驶的MA，拥有强大的远距离浮游炮系统。

乍得·多加
MSN-03 Jagd Doga
逆袭夏亚中的吉翁ACE指挥官机，配备浮游炮的NT专用机体。

©NBGI







超人气动画再登掌机平台



游戏系统方面，触控在下方画面显示的行动标签，就可以进行事件现场的搜查，以及向关系人员进行问话，也可以单纯以按钮进行操控。在不同的场合，还会出现分歧选项，根据选项剧情也会出现分歧，慎重的做出合理的选择至关重要。



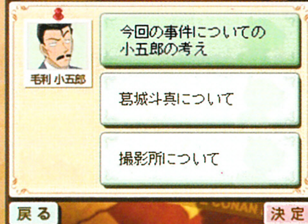
NINTENDO DS NDS	本刊译名：名侦探柯南 苍蓝宝石的轮舞曲		发售日未定	
	推理冒险	NBGI	5040日元	日语
	卡带	1人	容量未定	审查预定

NBGI将配合《名侦探柯南》动画放映15周年推出NDS推理冒险游戏《名侦探柯南 苍蓝宝石的轮舞曲》，游戏讲述柯南和服部平次这次又将会被卷入东京和安德尔王国的两起事件。玩家在游戏中将要交互操作柯南和平次，搜查在两个国家发生的事件，并且推理引导出结局。在两人合力侦查之际，会被围绕在两个国家之间的巨大阴谋渐渐卷入其中……

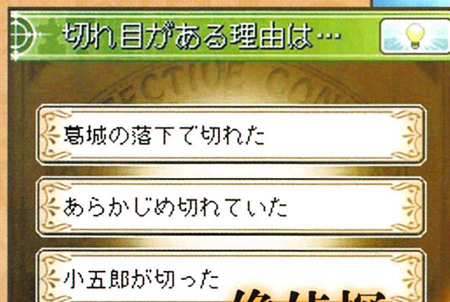




↑动画中其它角色也会在游戏中登场，看到自己喜欢的角色时肯定很激动吧。



↑毛利小五郎这个傻瓜也会帮助玩家分析事件，不过他的推理能靠得住吗？大家还是小心一点吧。



切れ目がある理由は…

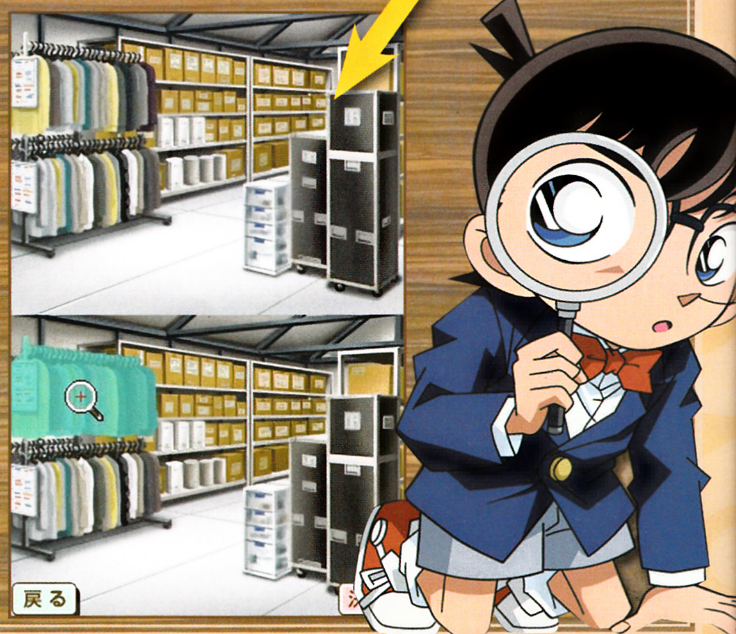
←游戏中会经常出现选项让玩家选择，千万不要选错了哦。

像侦探一样分析事件

游戏调查模式

移动到犯案现场的话会变更为搜查模式，在下屏使用触控就可以直接进行调查。调查之后可以得到关于事件的关键字以及证据。

仔细调查现场 侦破案件！



©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996 ©NBGI











NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：沥青都市3D 液氮竞速		2011年3月10日	
	角色扮演	KONAMI	5800日元	日版
	卡带	1—6人	记忆卡容量未定	12岁以上

本作中有包括法拉利、麦克拉伦、兰博基尼、日产、宝马在内21家汽车制造厂商的42种车型，可以在17个国家的跑道上进行狂飙，飙车的时候还可以顺便看风景，尤其是纽约、拉斯维加斯、罗马这些景色秀美的城市赛道，路边的风景与赛车本身，真不知哪一个更会让你着迷。比赛胜利可以得到一定的赏金，游戏中可以选择剧情模式、ONEVSONE单挑模式和逃避追捕等很多模式。另外，本作还支持通信对战和擦身通信机能，最多支持6人同时“发飙”。针对3DS分屏的特点，地图显示在下屏，在观察地图准备超车时，则会做出应声磕头虫的连续点头状，也可以说是本作的一个奇异景色。另外，摩托车的加入也丰富了比赛。

速度与激情





↑发动液氮时，可以从后排气孔的火光中明显感觉到异样，然后车一下子就飞了。







ASPHALT 3D
NITRO RACING

(C)2010 Gameloft. All Rights Reserved

体验华丽的战斗

星霜鋼機 ストラニア

(C)2009,2011 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

XBOX 360	本刊译名：星霜钢机 史托拉尼亚		发售日未定	
	射击	G.rev	售价未定	日语
	DVD	1人	分辨率未定	全年龄

由G.rev制作，将于2011年3月30日推出的街机XBOX LIVE游戏《星霜钢机 史托拉尼亚》今日公开了一部分关于游戏的信息，本作主题以80年代所盛行的机器人动画风格为题材，加以华丽的战斗特效，变成了一款时下流行的射击类游戏。在游戏中玩家将扮演"史托拉尼亚军"与敌人展开激烈的战斗，本作和其它射击游戏的区别在于其机体的设定不在是小飞机，而是玩家更喜欢的人形机体。





←此类射击游戏要的就是华丽的画面，没适应的玩家初看上去就是头晕目眩的乱！

无数弹幕间 自由穿梭



→游戏中敌人的火力会十分密集，想存活下来十分考验玩家的技术。

生死的一瞬间 风林火山



←游戏中敌人的火力会十分密集，想存活下来十分考验玩家的技术。

骗钱战术第二弹

官方证实将会放出追加下载项目，玩家可以使用此下载项目展开和本篇立场完全相反的故事。故事中玩家要扮演和本篇完全相反的势力「side巴瓦」，从第六关打回第一关，登场的敌人全部为史托拉尼亚军的兵器，BOSS和BGM也不同。并且难度也有提升，就算玩过本篇的玩家也能享受截然不同的乐趣。

在天空之上 开始战斗吧



↓下图中这个呆呆的男人应该就是本作的男一号了吧……

↑本作机体与人物设定还是很不错的，当然此类游戏人物神马的都是浮云般的存在。

让我们结束这战争

©2009,2011 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

MAX ANARCHY マックスアナーキー

ZERO
二刀流的忍者，以爱刀鬼丸与数珠丸的卓越剑技纵横沙场。

白金工作室自从2006年2月开始运营到现在已经迎来了第五个年头。迄今为止为广大玩家带来了诸多充满个性的游戏。而本次他们将要挑战的题材是多人联网格斗动作对战游戏。不知在这个崭新的舞台上，白金能为我们带来怎样精彩的演出呢？

PS3 / X360	本刊译名：极度混乱		2011年秋预定
多人动作格斗	SEGA	价格未定	多版本
蓝光/DVD	人数未定	分辨率未定	审查预定

本作是SEGA与白金工作室共同开发，预定2011年秋登陆PS3与XBOX360平台全球同时发售的一款多人动作格斗游戏。目前为止公布的角色包括同公司作品《疯狂世界》中的JACK、BLACKER·BARON、MATHILDA之外，以及原创人物BIG BULL、冰雪女王SASHA、忍者ZERO共公布了6名角色。战斗中使用ATE系统的华丽场面，外加丰富的模式着实令人期待。



火爆链锯 强大破坏力



↑JACK的武器是链锯，其破坏力下敌人不堪一击。

忍者双刀流 一刀两断



↑忍者ZERO活用两把日本刀，将巨大的敌人血腥分尸。



→全身外骨骼的ZERO给人一种彪悍的感觉。

鬼丸数珠丸 无坚不裂



↑巨大的敌人在ZERO双刀面前也只是待切的肉块。

激烈的战斗 场景宏大



↑远方巨大的齿轮，被绞死的敌人爆出闪耀的火花。战斗仍在继续。



←敌群中穿过的JACK和SASHA，同屏人数是否值得期待呢？

多人数大场面乱斗！

©SEGA

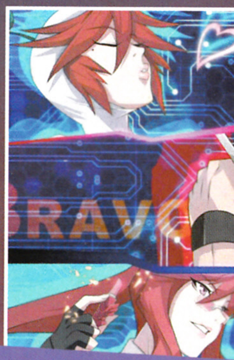
CHAOS CODE カオスコード

ARCADE GAME ARC	本刊译名：Chaos Code		2011年夏季预定	
	格斗	FKDigital	售价不明	版本
	街机基板	1~2人	2D	分级不明

本作以简单明了的游戏系统所构成，目标成为一款初学者也能以容易上手的操作，进行高速且华丽战斗的格斗游戏。以美丽的2D画面所描绘，充满个性的角色们也是其魅力之一。「技能选择」以及「冲刺选择」两个系统可以随着玩家的游玩风格进行调整改变角色的动作，让对战角色打出个人风格。本作还搭载了一击必杀的大威力必杀技「混沌毁灭」，以及可以大幅提升能力的「混沌突破」，想更加钻研的玩家还可以研究原创的各种连续技。

华丽的格斗技强势袭来

→每名角色都有各自独特的风格特点，从中找出适合自己的人物吧。





↓现在的格斗游戏大多都追求画面的华丽度，不知道本作在手感方面是否出色，让我们期待一下吧。





↑从目前的消息来看本作可选人物少得可怜。

想要取得胜利唯有练习



←大威力的必杀技仍然是格斗游戏不可缺少的，本作当然也是一样。



↑用必杀技终结对手时的爽快感，玩过格斗游戏的玩家都应该体会过吧。



用实力来告诉对方差距的含义





绪田树 光

本作的男一号，地球联合政府军队成员，一直坚信和平的真理，参与了一项机密任务。

炫目格斗 全新格斗游戏公开

©F K Digital







SHIFT 2 UNLEASHED
Huayra



PS3 / X360	本刊译名：极品飞车 变速2		发售日未定
竞速	EA	价格未定	日版
蓝光/DVD	1—4人	分辨率未定	12岁以上

传说中有一款跑车既融合了美学又具有赛道上的实力，它就是帕加尼的“风之子”，但是在本作中，风之子并不是变速2这次剧透新情报的看点，本次最大的看点是帕加尼风之子的小兄弟“Huayra”。这款在本作中新近公布的超级跑车，在日内瓦车展上刚刚亮过相，该车搭载AMG专门为帕加尼打造的6.0L双增压V12发动机，动力将提供的最大功率将超过700马力，与“风之子”最大的不同点是，Huayra取消了一些美学上的设计，可以说是完全为跑道而生。它的前脸设计有些夸张，楔形的车鼻、水滴状的玻璃车厢，当然还有最有特点的鸥翼车门，由于采用了大量的碳纤维材料，车重仅为1.3吨，官方透露最高时速可达370公里。让我们拭目以待Huayra在极品中的精彩表现吧，超越风之子的力量！





↑带着一身比赛涂装的超跑，是不是比普通涂装更有魅力呢？



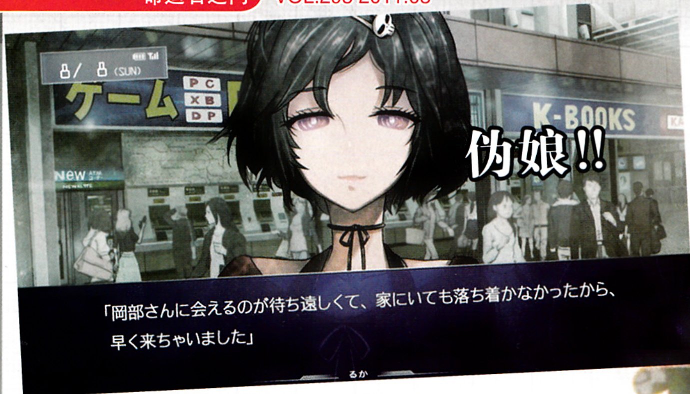
像风一样在赛道上尽情咆哮吧




↑夜色中奔驰的跑车，前灯就像某神秘人的眼睛般惊悚。



© 2010 Electronic Arts Inc.



命运

这将是平行的分歧点……

Steins;Gate

シュタインズ・ゲート

There is no end though there is a start in space. — Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. — Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.



PS Portable PSP	本刊译名：命运石之门			2011年6月预定
	空想科学冒险	5pb.	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

XBOX 360 X360	本刊译名：命运石之门 比翼恋理亲爱的			2011年6月16日
	科学恋爱冒险	5pb.	价格未定	日版
	DVD	1人	分辨率未定	审查预定

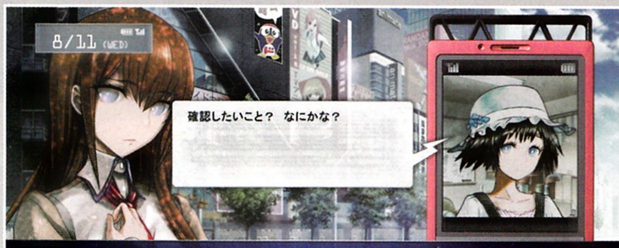
中二病青年大学生冈部伦太郎，自称狂气的疯狂科学家凤凰院凶真。成天在自创的未来伽杰特研究室=发明小组研究奇怪的发明。一天他造出了一款能够和过去通短信的手机，而这令他人生齿轮开始了大幅的转动。他遇到了18岁便在美国学术杂志上刊登论文的牧濑红莉栖，而她似乎在几个小时前被冈部目击了死亡……

本次除了发售PSP版移植之外，还在XBOX360上推出了续作FANDISK，喜欢本作的同学必不能错过。

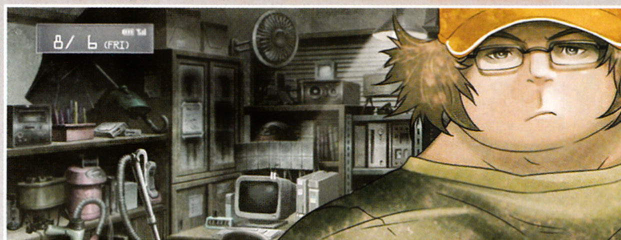


←第一女主角牧濑红莉栖，18岁便大学毕业的才女，常逛@ch的网宅。

与本应死去的女主角邂逅



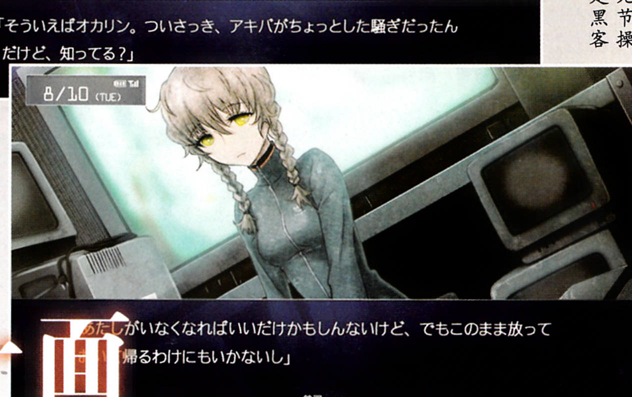
←可以与过去交流的手机，本作重要道具，通过是否回短信决定剧情的走向。



←对二次元、三次元全部无节操的萌捧的宅男桥田至，特技是黑客的技术宅。



←本作的舞台是秋叶原，充满各种类似女仆咖啡厅、COSPLAY等宅要素。



←阿万音铃羽，18岁的打工少女，爱好是骑自行车。

描绘众人的日常一面

©2009-2011 5pb.Inc./Nitroplus ©角川书店



NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：深渊传说			发售日未定
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定



这款3DS的传说系列新作，依然是以漫画手法+剧情吸引了很多玩家，“外星奥尔多兰特上发现了一种新的音素，第7音素，从此世界也进入了大混乱的状态，因为使用第7音素可以预见未来，由此引发的战争和毒气吞噬了这个世界，不过就在这个时候预言家尤利亚的出现拯救了世界，在尤利亚的指导下，毒气被封印在底下深处……2千年后，在预言家尤利亚的神谕中曾提到未曾有过的繁荣，这中间的关键是一名叫做路克的少年，但是这名少年现在却被囚禁在马尔库特帝国的监狱之中……未曾有过的繁荣，被囚禁的少年，2千年前几乎毁灭世界的毒气……新的传说开始了”，本作的剧情围绕着红发剑士、吉姆拉斯卡王国的王位继承人展开，被敌对国诱拐而丧失了儿时的记忆，大部分时间处在被幽禁的状态，不过，路克完全不在乎这些，他的注意力都集中在剑术修行上……漫画家藤岛康介为这部充满幻想的剧情加入了活力，整部故事也因此充实不少，配合3DS触摸屏可以更方便发动必杀技。

立体与传说世界合二为一



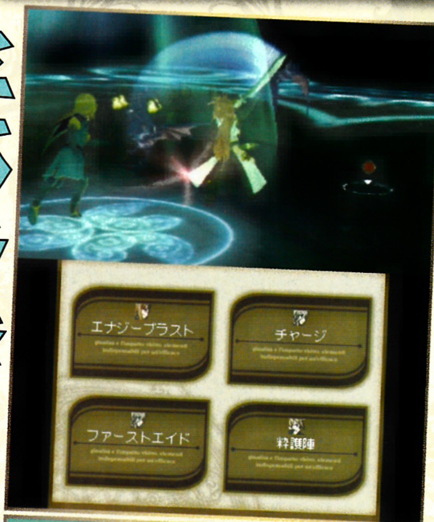
















本作针对裸眼3D使用了自由度非常高的战斗系统，使用触摸屏可以轻松发动角色的必杀技。帝国大佐、王国继承人、深谙第7音素的女巫、王国的公主……在藤岛康介的帮助下，相信游戏版中一定还会再现很多原作动画的经典场面，对看过原作动画的玩家来说，本作实在是一款不可多得的回忆之石。虽然根据官方情报，本作会在2011年春天发售，不过相信延迟的可能更大些。

(C) 藤島康介 (C) 2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

内种感觉、17年邪恶光芒永不散、杂志看板栏目、
少年之家、青年之友、大叔把玩利器

闯关族的家

“我的成绩触发了老妈的真·内分泌失调形态！”——云南大理的小无大胆地释放了发自内心的碎碎念！“莎，爱你！”电车男再度附体——重庆沙坪坝的傅航。不要走开，更多精彩内容马上登场。

因版面所限，广东东方不败和云南戴绍刚的信件将在下期296DR刊登。利用闯家前言的地方来解释一个读者费解的地方，细心地读者一经发现，一直以来闯家里每封信的回复栏，都有一个小编的回复超长，这里就不点名了，原因很简单，可刊登的信件不够，于是小编自行开启了“凑字数”这项腹黑属性的隐藏技能，请读者朋友谅解。295期的闯家得到了春节的很多存货，所以资源充足，内个比较话多的小编这次完全不会再启动这项被动触发技能。那么为了保护环境请从身边做起，把口香糖用纸包好投入垃圾桶；保护知识产权请购买正版游戏；相信之前这两条很难有人做到，不过之后的这个要求可就大条了：为了下一期不坑爹的闯家、为了防止世界被破坏、为了维护世界和平、贯彻爱与真实的罪恶、最有魅力的读者朋友，请你们趁着这股子热火劲儿拿起手中的笔给编辑部写信，懒得去邮局的话，也可以发送电子邮件。信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！



闯家成员交友录

姓名：谢译锋 性别：雄 年龄：未知 QQ：497758499
地址：广东化州 自我介绍：暂无

姓名：曹通 性别：男 年龄：18 QQ：951990513
地址：甘肃陇西 自我介绍：四肢不发达

姓名：言西早 性别：男 年龄：24 邮编：545111
地址：广西柳州露塘监狱 自我介绍：我曾纯洁过

姓名：王志成 性别：男 年龄：16 QQ：1120027758
地址：黑龙江哈尔滨 自我介绍：暂无

姓名：李爽 性别：男 年龄：22 QQ：710532436
地址：湖南长沙 自我介绍：暂无

姓名：徐磊 性别：男 年龄：26 手机：1394058146
地址：辽宁沈阳 自我介绍：运动型男

姓名：费思超 性别：男 年龄：25 QQ：546401740
地址：内蒙古乌海 自我介绍：暂无

姓名：黄岳 性别：男 年龄：29 QQ：649335832
地址：上海浦东 自我介绍：暂无

姓名：坂田银时 性别：男 年龄：26 QQ：569485357
地址：山东淄博 自我介绍：暂无





【信件相关情报：虎年过期中奖信封+3张使命召唤的稿纸+一张大贴纸】

电软的众位小编，民那，哦嗨呦！我写信是在小年的第三天，也就是1月28日，特此检验邮政速度（蔬菜汁乱入：这边收到信是2月2日）咳咳，进入正题（我很会扯）。我就是迄今为止登入电软逾N（N大于等于6），自认为红过半边天的sola啦！（鼓掌、拍砖……）究竟是什么原因让我写了人生第一封信呢？我也不太清楚，这可能就是但丁哥哥的安排吧！自从上高三，休闲时间就几乎完全贡献给电软和小P了，人生真的很奇妙啊，电软真的很吸引我啊。（这根本不搭茬吧啊喂）前些日子闲得无聊，就在家收拾起杂志和小说（整个柜子全是，估计过百了），猛然翻到一本蓝色书皮，拿下来一看，呦呵你猜怎么着，居然是一本电软！121期的！我小学五年级买的。（自己都没什么印象）迫不及待地再翻，下一本就到189期了orz，我当场就木在那儿了。说实话，我是个玩性很大的人，都不知玩什么好了，这间接或直接地导致我对高考完后的购机计划迟疑不决。小沛！你一定要帮我啊，我其实是想购入三台的，但是，你懂的。我太喜欢闯家和无双报道了，真给力啊！编辑们也都很牛X，我觉得青春都要燃烧了！尤其是赤银，在我心中已经神化了……从2月起我就要开始停止对贵刊的购买，高考嘛！请小编们做好丧失一名读者的准备。本来有好多想说的话呢，但不知怎么的全给憋回去了。写这么长，不知拆信的小编会不会抱着"我X，这么长！怎么码电脑！全当没看见"的心情扔进垃圾桶。人生总是这么纠结啊！

——山东文登 solakishi

蔬菜汁：我X，这么长！怎么码电脑！下次写的差不多一点！

小沛："红透半边天"的SOLA，祝高考顺利，高分！

赤银：什么叫我已经神化了，人家明明就是神的说！喂你们这些凡人快给老娘跪下舔我的脚趾。

肥皂：丧尸一名……

宇多田：高考后的购机计划……三台……有钱淫啊。

莫邪：SOLA，你对赤银……很在意的嘛喂。



【信件相关情报：长沙医学院专用信封+三科的草纸一张】

昨天，妈妈对家里地毯式大扫除，把我从初中开始买的漫画、杂志等全部"扫荡"出来，以5毛一斤卖给废纸回收站，竟也卖了60多元。里面一本生化5的画集差不多就这个价啊，还好电软在我的强烈保护下，一本不少。还重新翻看以前的旧书，其中一篇241期的报道说，战国无双3一定会跨平台，而且首发绝对在Wii上，不知这篇谁写的，太有预见性了。寒假里，每天盯着电脑，无非也就几件事，QQ、电影、游戏、挂机（下载游戏或电影），只有想到买电软才会偶尔出门，呼吸新鲜空气，晒晒暖暖的太阳。现在给小编写回函也是很好的调剂啊。

——湖南长沙 李爽

蔬菜汁：给读者写回复，也是很好的调剂。

小沛：感冒了，很难受。

赤银：241期啊，告诉大家一个秘密，其实那时我还不在电软。

肥皂：寒假……其实我也想要寒假。

宇多田：楼上说出了我的心声。

莫邪：谁带头叨叨寒假来着？【目露凶光】



【信件相关情报：盖着一个欠资戳的白色信封+两张回函卡】

作为一个10多年的电软读者，今天我终于冒泡啦【挖鼻】，记得第1本买到的是试刊，但是不是试刊，可惜【摊手】，在2000年后的几年中断过买电软，我有罪！【抱头】，在一次无意中又发现了电软08年，发现只要6.99元！太超值了！又陪伴着电软到如今以后一直支持电软！祝电软越来越好！

——上海浦东 黄岳

蔬菜汁：顺利找到一名老读者，嗷嗷嗷，【笑】。

小沛：我……宽恕你了，来吧朋友。【点头】

赤银：有罪的少年啊，接受上天给你的惩罚吧！【叹气】

肥皂：这……欠资戳……下次记得贴足邮票啊，少年！【望天】

宇多田：10多年啊……【远目】

莫邪：你们……【瞪眼】，你们给我差不多一些！都给我适可而止一点！



【信件相关情报：邮票太拉风被撕掉的大灰色信封】

小编们：你们好！

虽然第一封信被你们完美的无视了，但我是不会放弃的。当然如果我进了闯家之后，就不知道还有没有这份热情了。虽然在我写信的时候还没有到春节，但到你们那里可能已经过了，所以还是祝你们春节快乐！祝你们《电软》越办越红火！

不知道你们有没有放假，如果没有那你们就太可怜了（说句老实话，我希望你们没有，不然就没有《电软》看了。其实我是一位新读者，是从高三才开始买《电软》的，虽然我高一就知道《电软》了）我此刻很后悔这么晚才买，我也深刻的认识到了自己的错误，但你们不会记恨吧！我知道你们每个人都有一颗宽容而善良的心，对于我这小小的错误，你们一定会用你们那海纳百川的心胸包容的。现在好玩的游戏太多了，但我身为高三学子根本就没时间玩，只能看看《电软》解解馋。最近看电软觉得菜汁你的字太多了，闯家应该多刊登我们的信才对啊（菜汁乱入：【深点头】）赤银，你对于别人的人身攻击还真淡定啊！你是怎么变老油条的我很好奇！还有你的红魔宫我很喜欢。宇多田你的话偶尔也很出彩嘛！你得多学人家赤银，不要老激动。肥皂你居然真的做到了认真的搞笑，不容易。莫邪嘛，喂你说今天天气怎样啊？小沛你的回复太内个了，在闯家嘛，随意点啦！

PS：找信纸不容易，就拿作业纸凑合凑合着用了，见谅！

——四川宜宾 缪斯

蔬菜汁：第一封绝对是被你家楼下的王阿姨捡到扔掉了，我这次没有写那么多字。

小沛：那我就随便点儿，【脱鞋】，【挠脚心】。

赤银：什么叫老油条！所谓绅士要的就是时刻保持优雅才行。

肥皂：缪斯是位好同志！

宇多田：我激动什么了！我哪里激动了！你说谁激动了啊啊啊！

莫邪：今天的天气……你到底想说什么……



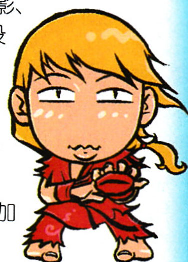
●3DS发售了，咬牙愣是没买，专等美版！一是人家便宜，二是我日文不行，三！关键就是三！好好的你锁什么区啊？别看我以前都支持正版，但谁要是把3DS的锁区破解了，我感谢他八辈儿祖宗！

●3DS的裸眼3D效果真的非常不错，凸出屏幕的感觉不多，但凹陷进去的部分非常明显，远近距离感十足。我没觉得眼睛累，大概是多年玩掌机练就了一双火眼金睛。

●即便没有游戏，3DS也够你玩半天的。里面的AR卡、3D摄影、还有"颜面射击"等等都挺好玩的，还有用计步器赚金币的设定也不错，我觉得等入手美版机后，这个东西基本就不离身了。

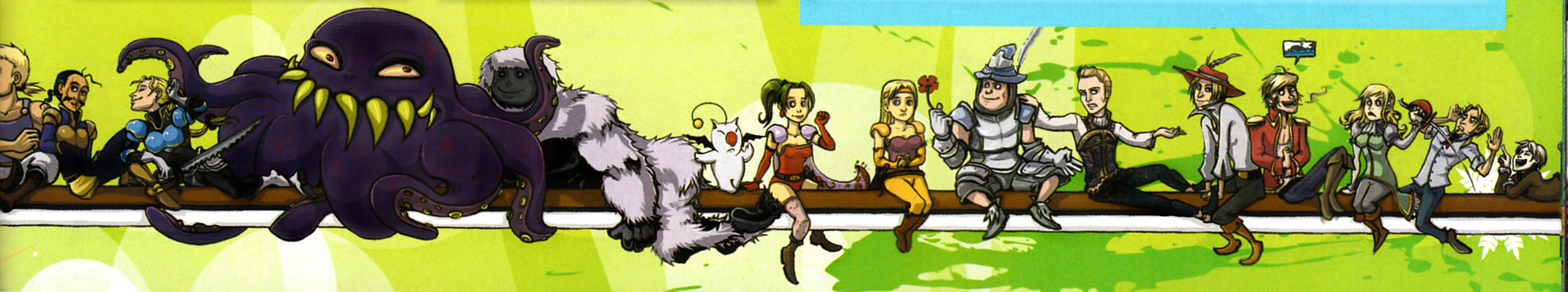
●春节后的2、3两个月简直是噩梦！我不但"月光"而且还需要借债……战国无双3Z、真三国无双6、3DS、超级街霸43D、任天狗猫、战国无双编年史、山脊赛车3D……

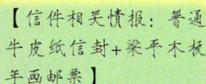
●佩服那些花3000块入手3DS的人，羡慕、嫉妒、恨，外加郁闷……



都什么年代了，还锁区？

小沛





老是因为想不出适合的题目而无法写下去，呦西，众鞭！没想到咱们这么快就又见面了，其实连我自己都没想到我竟然会做出“连续写信”这种给力的事情。主要是因为最近我的成绩触发了老妈的真·内分泌失调形态，导致我明明寒假却无法上网，连最近我在电软博客上挺活跃的“考场”都无法关注，只好成天在家画圈圈，这对我一名准宅来说，是多么地蛋疼菊紧啊！现在只能靠给带电软写信来打发时间了（误）。

话说这期电软是我寒假拿到的第一本电软，但也是我比较不满意的一本，除了完全没有我的名字外，就是内容不太给力。特别是闯家，从字体到插图都不合我的胃口。（华尧你在哪里？你在哪儿？虽然我没说过，但其实我很喜欢你的画啊！）……还有菜汁的“凑字数”技能又上了一层楼了呢，竟然会使用名为“征集”的必杀技让读者也来帮忙凑字数，好可怕啊（大误）。

好吧，就写到这儿，因为我想假期已至，像我这样成天没事干的宅男宅女肯定都纷纷写信给你们，所以如果写多的话，可能会以“葵花儿宝典”版的形式登入闯家，这不是我希望看到的。况且这次我写了这么多中肯的话，再多写的话就有可能被拖入编辑部黑名单了（大误X2）。最后还是祝众编在新年里万古长存。

——云南大理 小无

蔬菜汁：你老妈的什么什么形态，光用听的，我就颤抖了。

小沛：这个凑字数的问题，一定要严惩！（看菜汁）

赤银：菜汁好可怜……

肥皂：大叔，你要振作啊。

宇多田：小无，你的信还蛮有意思的类！

莫邪：宅女参上……

●上一期杂志看到某人专栏说编辑部目前只有他一人支持各平台正版，赤银握着手中的怪物猎人P3限定版PSP和俺妹的UMD、loveplus++卡带，并代表还在路上的PS3版凯瑟琳、PSP限定BRS等等表示情难以堪！！！

●又看了本期某人专栏，表示……得意毛啊，你模型还不及我个位数了！

●之前预订的PG空中霸王被日方砍单了，于是迫不得已买了一个PG带空霸的嫣红/粉红/血红强袭。犹豫是否要再买个蓝色的……虽说已经订了RG了。

●之前预订的PSP《俺妹》豪华限定版被代购砍单了，原因是代购人员假日下单不及时亚马逊价格被炒高以及日元汇率提高……虽然后来又降下去了，赤银还是觉得花千+买个游戏太奢侈了。于是拿到退款 去换了450左右不带特典的普通版……然后一时兴起又订了个PSP黑岩射手带figma白岩模型的限定版……不后悔orz。PS3版凯瑟琳估计还有一周就到了……白金感觉难度很大。

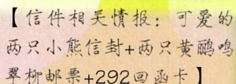
●储款数险些跌落五位数，还好第二天发工资。

●有人说赤银你这么败家还有存款，不是富二代吧？赤银表示自从空手来北京没找家里要过一分钱，马上快一年了只存了一万出头我确实很败家orz……但我败的是自己吃方便面饼干火腿肠睡办公室省下来的家。俺爹不属李刚的。



赤银

沈阳读者李驰在大一运动会时英姿飒爽的样子。



一想到年后就要出国了，就感慨良多啊……怎么都舍不得咱天朝，其实我觉得外国的月亮并没有咱天朝的圆啊。我想告诉老朋友小沛大哥，咱终于结束单身啦！咱有女朋友啦！这次回到故乡，遇见了小学的同桌，其实应该算咱去找她，本来有六年没联系了，可，一见面就被丘比特的箭射中啦！爱情就像龙卷风，来了挡都挡不住！本来咱俩小学时就互相有好感，这算不算有情人终成眷属呢？结果开学的早，人生的第一个情人节就得天各一方！不过还是要在闯家大声的告诉她：“莎！爱你！”

——重庆沙坪坝 傅航

蔬菜汁：好吧，你的名字是我打错的，内假艺术家才不会做打字这种累活儿呢。

小沛：真……真肉麻……现在的年轻人啊。

赤银：由于地方不够了，以下数人回复被有关部门恶性删除。



【信件相关情报：天安门白色信封+以360游戏外包装做的信纸】

《电软》众编：好久不见，大家在2011年还活蹦乱跳吗？在下第一次给《电软》写信（明显在扯淡！）不知道该写点啥，于是想到了敲诈。话说你们编辑部去年有整整24期《电软》落到了在下手中，如果你们不能赶在虎年结束前用1亿贝里（相当于一个超新星的悬赏金）赎回这24本杂志，那么就等着它们落入收废品站的搅碎机里吧，贼哈哈！

玩笑开到这，说点正经的，291期《电软》比较有看点，特别是那篇《是谁将FF拉下神坛》写的精辟，希望贵刊以后多登一些对业界特殊现象或大事件有独到见解的文章。

最近几年的《电软》给我的感觉就像《生化》里的G怪兽，总是不断进化着，虽然并不是每次进化都很成功，但是生命力还是很顽强的。说到这里，我觉得比较遗憾的是，贵刊的一些面向广大自由撰稿人的玩家开放的栏目总是像（马赛克）国家里的政策一样摇晃不定。比如GAMEBAR这栏目就给广大自由撰稿人提供了很好的空间，以前在学校实习的光阴里，经常写两篇糊弄人的文章区骗稿费，可没过多久这栏目就领盒饭了，太不给力了……

希望《电软》的栏目能稳定，变化太快，强烈建议兔年派编辑部的蔬菜汁、赤银等怪叔叔前往日本考察社吃喝玩乐——哦不对！是考察！

——内蒙古乌海 飞死超人

蔬菜汁：欢迎超人给蔬菜老男孩专栏投稿！辛苦你了。

小沛：这个，由于经费原因，去日本考察就不必了，去楼下隔壁王大婶烧饼店考察一下倒是可以。

肥皂：考察的话，加一个人不妨碍吧，嘿嘿……【邪恶眼神】

宇多田：考察人数+2……你懂得，不解释。

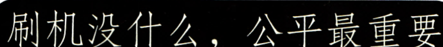
莫邪：喂，没有女生加入考察团的话，会灭团好不好！

赤银：GAMEBAR……怎么感觉好久都没有见过这个东西了。话说赤银BAR的话倒是欢迎投稿。

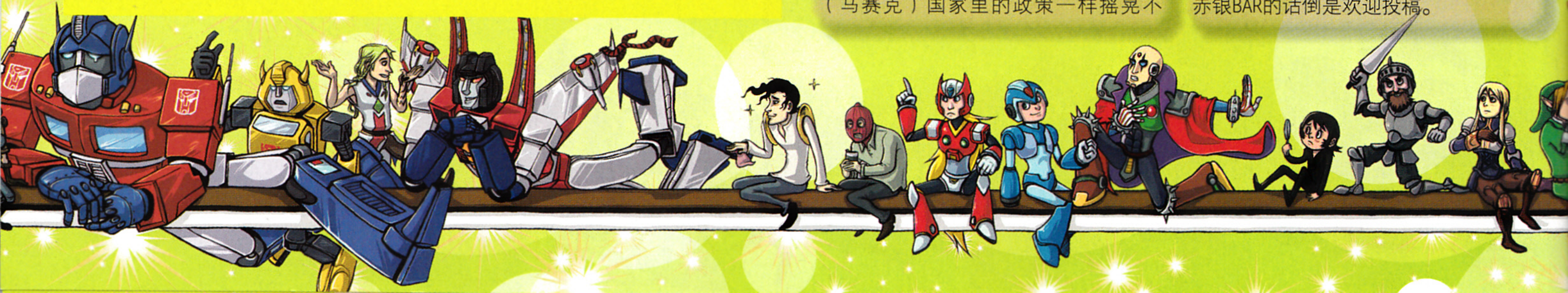
●索尼终于对改机有所行动了，可喜可贺，可惜没微软那么给力，到现在貌似还是封网，只让改机的玩家删除“不正规的软件”而已。尽管目前有各种流言说什么玩正版也被BAN，但是以本猴目前的游戏经历，以上流言毫无可信性。哎我说SCE，我不求您像微软那么黑BAN人主机，起码您把使用作弊软件刷奖杯的那些货们的账号都BAN掉好吧？否则更没人陪你玩正版了，且不说现在的正版游戏都卖那么死贵。

●假如我刚才的要求真让SCE给实现了，那些靠作弊刷奖杯之后又在人前显摆的各位爷们你们也别鸡冻，奖杯神马的就像做卷子一样，您说您老人家靠作弊得的100分，跟那些辛苦努力吐血吐心吐肺吐肝的玩家们（参照《九品芝麻官》里的那位）相比，您以为是光荣的事吗？做了那啥就别立牌坊么，是不是啊少年。正所谓有得必有失，在更多情况下，人们追求的不是优越感，而是公平。

●PS：本人非奖杯饭，目前白金数目是0。



猴子



●如果有这样一个"内敛"的女孩，既不矫揉造作，也不会编造故事来赚取人们廉价的眼泪。她只是用音符写字，用文字作曲的古怪精灵——她给来自远方的陌生男子写歌，给四季写歌，给自己的心写歌。她喃喃自语，她随性歌唱。她是深奥的，又是简单的，是晦涩的，亦是透明的。这个诗一般的女人，她的歌，是漂泊的灵魂，是脆弱的心，是无法释怀的爱，是永无止境的梦。

●清冷并孤独的夜、澎湃却寂寞的海边、喧嚣而孤寂的人群，或者一个人开车在夜晚的高速公路行驶。所有的表象，其实归根结底都是关乎繁华城市里不断滋长的疏离感和孤独而已。

●我没法对于一些事物作出客观的评价，尤其是对于书籍和音乐。但也许任何其他的人也不能，每次想到这点，我就会很释然，彷如甩掉了很多沉重的责任。

●娜塔丽·波特曼从当年早熟的小女孩到如今的奥斯卡封后，努力才会有回报，真的……



智慧光明　肥皂



【信件相关情报：广西柳江露塘本地芙蓉花信封+标准信纸2张+精美贺卡2张】

1月27日拿到手，也不知为什么今天监区加菜，是鱼哦！虽然味道那个……那个！翻墙进家，真有我的杂杂（开嘴哈气哔！好腥味）想起那首刘天王的那首回家的感觉真好（为什么总是想到歌）无语！嗯！以后常回家看看！还有蛮多在下面（信里）说了！

小编们好！——都是这样的开场白，下次，下次该换了，嗯！这段时间好忙的，1月的回函都没写（借口）！刚回来了几百台电动机，要安装啦！调试啦！真的，比珍珠还真！看到菜汁还蛮关心我们在想什么，一群家伙心中感动了一把！（纸巾片啊纸巾片）27日下午拿到书，因为下午我们才收工，拿到书吼~了声："书到了！"一群家伙跑到电视前，当然还有一帮家伙当时在看"新少林寺"没办法，协商喽！（我们是讲道理的！）"哎，退一下！，我们换张碟！10分钟""嫩子！""没见看着呢吗？""哎呀！就10分钟，OK啦！""明晚放不行吗！""今天不放晚上睡不着！""不行"这时一等看电软哥们上前，"讲……讲讲你妹嘛！"直接放，动手按出碟片，放上电软，一片"干什么"、"干什么"地响起，最后我们胜了，因就10多分钟！哎！事后一哥们，"我说，什么明星啊什么的不都有粉丝团嘛？我们要不要？""嗯！有意思""嗯！叫什么呢？""哦，想好了！女的叫软糖、男的嘛叫软fans""嗯不错啊！"（一群人交头接耳）……

有人说"眼力大考验太白目，毫无悬念。"有人说"谢谢小编们的回复，在这个冬天不太冷"有人说"喜欢宇多田的XX部屋，很温暖，看完有种很安静、舒心的感觉"（我为什么没感觉），当看到ONE辉时，一哥们发话了"蛮帅的嘛！""去！有我靓嘛！"众人鄙视眼神，不知哪位冒了句"我在外也有……"众人竖起中指，"滚"~还有的写的蛮多，念不过来，因为现在是早上，好冷，等一下还要出工，现在有点时间，有人说能不能有个画廊，可以上玩家大头相片（来自自蛮，他得意地笑），有人说，"若为自由故，两者皆可抛。"有人说，"警官姐姐拿电软当警示录吗？"还有人同意绝望同学意见，最后求望月酱的大头贴。我要问的是，菜汁是个胖子吗？胖子大都集智慧和胆识于一身；多谢赤银的回复……有家的感觉，所以说了很多。

——广西柳江 谭磊&软糖软fans



蔬菜汁：不是胖子，是瘦子，胖子是楼下内位。另外说一句，这边的胖子可不只一位，可是有好几位呢，这几个胖子还特别不乐意别人叫他们胖子，一旦你眼神里透露出内股子劲儿，胖子们非得挠死你。



小沛：胖子，集智慧和胆识于一身，就像我一样！



赤银：我和1楼一样，是瘦子。



肥皂：我微胖，憨厚地笑。



宇多田：我也是集智慧和胆识于一身的那啥。



莫邪：除了胖子就是瘦子！没一个正常的！哼！



【信件相关情报：292期电子回函】

那啥……那啥……

我看电软的时间不是三年五年的，从小学开始看（貌似95年的时候就开始买电软，最早的集中营没买，留钱买漫画了），一直买到我结婚生子，这时间不是一般的长。（写信是第一次……）这么多年电软的变化很大，太大了。以前的优点的地方一定要继续做下去，我现在一直在坚持买电软就是因为实在是舍不得放弃，毕竟已经成了一种习惯。

说到那些一堆电软杂志都被地震带走了，剩下了零零散散30多本，杯具啊~！不过还好以前电软送的"电击收藏"和"电玩新势力"的光盘都还在。

蔬菜这个怪蜀黍的风格非常喜欢，继续保持，看了你在292期写的观察日记，深有感触，电软从开始到现在走过了风风雨雨，小编们如今除了小沛都换了（我X，我到底想说啥……）一句话少年们努力吧，背后还有我们这些忠实的读者在支持你们。

那啥……我为啥用电子回函是因为我写的字是那美克星文，没人看的懂，所以用电子回函的方式更方便一些，望见谅。

想写的东西貌似还有很多，下次吧。维护世界和平的使命就交给你们啦……狂奔的逃走。

——四川都江堰 狂奔的红烧鱼



蔬菜汁：嗷嗷嗷，我会努力的。



小沛：维护世界和平……等我感冒好了吧。



赤银：那美克星文……好吧，下次请寄贝吉塔星文过来。



肥皂：说的我都有点感触了。



宇多田：新小编参上，我也会努力的，嗷嗷……为什么要嗷。



莫邪：维护世界和平的任务就交给楼上这几个了，红烧鱼你放心吧。



●转眼自己已经工作半年了，虽然有时候会很累，但还是快乐更多一些，这就是别人总说的可以从事自己最喜欢的工作的幸福吧。

●天价的Z53Z、天价的凯瑟琳、天价的KZ3铁盒、天价的3DS还有那天价的3DS游戏……我说BOSS啊，这个月工作可以多发一两万花花吗？

●终于狠心让日本的朋友帮带回了两款PS2游戏（日版游戏贵，日版PS2游戏更贵！），一个是《如龙2》另一个是《极品飞车 最高通缉》，如果以后实况不再出PS2版，那小熊以后应该不会再买PS2游戏了。二公主，谢谢你给我带来的一切！

●貌似SONY的反盗版措施很失败，至少目前来看是这样的，而且还出现了使用别人账号被BAN的龌龊事，我说SONY您能给力点吗？

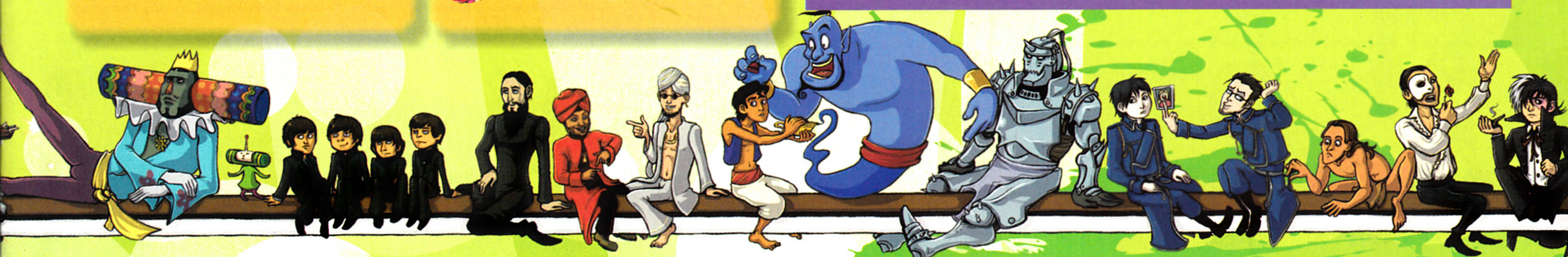
●现在PSP有一款游戏自己一直放不下，那就是初音2。小熊最不擅长的游戏就是音乐类，可是我家小驯鹿只会玩这类型的，而且玩的很厉害，所以我得多练练……

●小驯鹿开学之前来北京陪了我几天，各种开心之外还是受不了分别时候的那种心情……

●我在陡崖上不断坚持着，无奈山顶上的孙子不停的往下踹石头，遍体鳞伤……



只要能牵着你的手，
世界变成怎样都无所谓　宇多田



《电软》回函卡讨论话题

话题1：春节过去了，大家对压岁钱的花销是怎样的？准备入手哪些东西呢？

四川都江堰 狂奔的红烧鱼 我是27岁的少年，即将成为准爸爸，所以压岁钱对我来说已经浮云了很多年，有钱也给生娃准备，还有尿不湿、奶粉啥的，除非N3DS破解我就入，不过这也是以后的事，所以暂时没有任何打算。

黄岳 上海浦东 工作好多年了，对压岁钱已经渐渐淡忘，只求过年少一些小孩子来我家拜年，这样就可以少支出一些压岁钱了。不过1岁多的儿子已经开始为老爸创收了，还是很有成就感！貌似跑题了，拉回【挖鼻】。过年时开销大户，能少花就不错了，不过年后的3DS还要很关注的，如果破解成功，必入！无破解，选入【摊手】。在即将看完本期杂志时，PSP2发布了，看来今年注定是个丰收年啊，就不知道荷包是否能盯住，【抓狂】。祝小编们更上一层楼。

小无 云南 买3DS、Iphone、液晶彩电、PS3、360、PSP、高达模型PG乘2、MG乘5、HG乘10、PVC手办乘3，正版游戏……中的一样，（汗表情）。

坂田银时 山东淄博 俺没有压岁钱的说，但俺工作挣下了钱，省下来的慢慢攒够了买3DS。

东方不败 广东大浦 不好意思，写这封回函时已经过完春节了，所以当你们收到，写的不知道是猴年还是马月的事情了。没安排，不缺钱，压岁钱上交……话说如果是一个没压岁钱的人看到这话题，你们打算让他们情何以堪。PS：我好久没写字，自丑见谅。（喂，好久没写字怎能成为字丑的理由啊！）

武鑫 北京东单 压岁钱？已经是中的事了，估计再过两年就该掏压岁钱了。春节，计划给自己的小家购置一个观赏型小鱼缸，讨个好彩头，年年有余吧。家里有能增添些动感的画面，玩游戏玩累了也可以看看自由自在、无忧无虑的小鱼，还有就是准备入手《电软》，希望你们不放假，下期杂志按时面世，呵呵！祝全体编辑……

飞死超人 内蒙古乌海 什么？你说压岁钱这种万恶的东西！？这绝对是国人的陋习，只会把小孩惯成不劳而获的垮掉的一代，而且是上世纪80后玩剩下的，强烈要求国务院下发文件从2011年开始取消压岁钱。90后的小弟弟们，00后的小朋友们，10后的小孩子们，你们要坚决抵制压岁钱啊，特别是不能向我这种80后的穷叔叔穷哥哥要，你们懂得。PS：已经连续5年没领过一份压岁钱，并且外甥女不听话的在2010年提前来到世上的飞死超人。

徐磊 辽宁沈阳 我是80后，只能给压岁钱了。我是皇牌空战死忠，准备入手《突击地平线》，如果再配上飞行摇杆就完美了。还有就是入手一台专业单反相机，希望以后还能与小沛交流交流摄影。

李爽 湖南长沙 我已经22了，今年7月大学毕业将出来工作了，本不该收压岁钱的，但家人及亲戚仍把我当小孩看，也收了一点压岁钱。但已没以往那么激动了。因为年前配了台电脑（终于换了那台04年联想的“大头娃娃”），玩上了许多次世代平台大作（像使命5）。本来听说真《三国无双6》出了，很高兴，准备入手一台PS3，但没多久就跨Xbox360（KOEI你一开始不是说PS3独占吗？）估计等一年，PC版也会出吧？算，不花多余的钱了，攒钱等2012，看3DS怎样，火的话，下一个掌机时代，我就加入任天堂阵营。

王志成 黑龙江哈尔滨 唔，正版《战场的女武神》？致远星限定版夜鹰？或许还是妹子比较实在吧……（喂！这玩意能用钱买吗？再说你口袋里的压岁钱根本不够啊！）XX乱入：两个猥琐大叔都给我差不多一点！

傅航 重庆沙坪坝 今年的压岁钱就没有什么购买计划了，准备先存着，到了暑假带上咱家妹子旅游去！

言西早 广西柳州 春节，好模糊的概念，好像觉得大家更喜欢过西方的节日。

话题2：新一年的祝福，赶快送出你们的祝福吧。

四川都江堰 狂奔的红烧鱼 新的一年来了，所以祝福各位编辑在新的一年万事如意吧（虽然很老套，但是很实在。有没有，有没有）杂志在未来能看到更大的变化那是最好啦，小编们努力呀！！！

黄岳 上海浦东 祝所有的家人身体健康，尤其是我的爸妈，美丽的老婆，可爱的儿子，还有我自己，貌似话多了一些，接下来祝电软众小编及所有工作人员新年快乐，快快乐乐！最后祝电软新年大卖！

小无 云南 3DS……我来啦！

坂田银时 山东淄博 俺祝愿小编们……另外希望莱汁桑和宇多田你俩把自己的专栏办的越来越好哦【挺你俩】翘大拇指状。

东方不败 广东大浦 一，保佑我今年能中到一台3DS、NGP、笔记本电脑、ipad、音箱等等等等等……；二，我要表白于今年……所以祝我顺利？三，我想要本期电软官方博客留言摘录的左上角那幅画的原图，如果你们有空实现我这个愿望的话，（一串邮箱地址），你懂的，谢谢；四，虽然我很久没看电软，这本也是我时隔多年后才买的一本，但还是祝电软越办越好。

小编回复：某银和某大叔一起找到了这幅插画，并且发送到了你邮箱里，请查收，令，你给我们添了不少麻烦啊喂！以后差不多一点！

武鑫 北京东单 祝愿《电软》兔年大吉！越办越好！不辜负广大读者的热情！祝愿小沛脑瓜越来越灵，大智大慧，把《电软》带向新高度！做中国游戏杂志界的“乔布斯”，祝愿“宇多田”爱情修正果，早早进入婚姻的礼堂！天天品尝爱情的甜蜜！祝愿“肥皂”越来越酷！追上“宇多田”的爱情脚步！祝愿“龙哥”知识越来越丰富，百问不倒！祝愿“蔬菜汁”家和万事兴！全体小编涨工资追上通货膨胀的速度！祝愿正版游戏永远不涨价，并且游戏机的价格也越来越便宜！成为中国通货膨胀大军中的异类的乐土！(某赤字头小编表示压力很大)

飞死超人 内蒙古乌海 希望我的领导“爆锤龙”今年早日被提拔，不要在办公室祸害了！

徐磊 辽宁沈阳 祝小编们……我猜小编们大多数都是已婚80后吧？希望小编们的孩子也能成为你们的接班人，为咱们中国的游戏事业做贡献，希望以后中国的游戏产业早日超过日本！

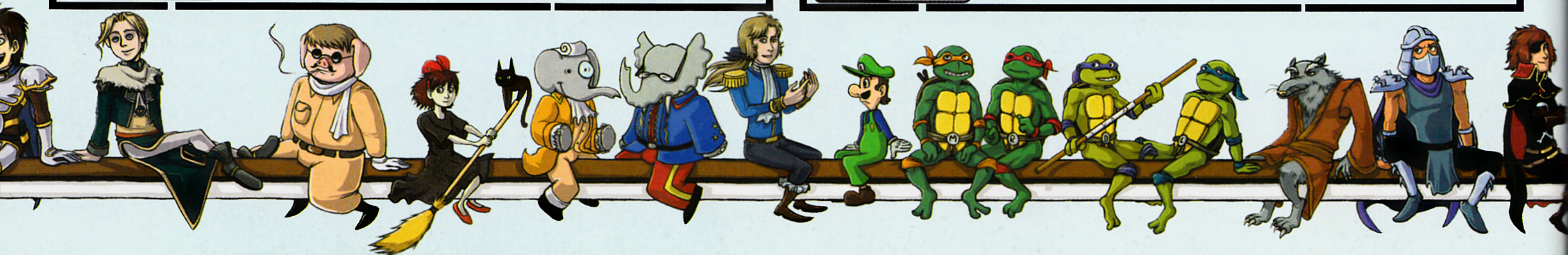
李爽 湖南长沙 PSP买的真让我伤心，现在放家里当MP4使。一是大作太少，算是回光返照么？快退市了，大作一个接一个。二是汉化少；三是等破解的痛苦（这是所有PS玩家玩D版的痛苦啊）虽然3DS实际机能和PSP差不多，我觉得也够了。像NGP，再强大有啥用？第三方制作的游戏素质还不是摆在那。我觉得PSP上80%游戏浪费了PSP那么好的机能。

王志成 黑龙江哈尔滨 2011年到了，所以我们离2012又近了一步。嘛，不管怎样还是希望大家能在新的一年里能处理好游戏动漫这些被社会大众所（马赛克）的东西与自己的心情、亲情之间的关系。最后，希望这个世界上能尽早（今年就行）出现一个真正能触动到我内心的三次元妹子。【远目】啥也不说了，新年了，就图个乐呵！两眼一闭，爱咋咋地！

傅航 重庆沙坪坝 新的一年，希望关心我的与我关心的人健康，快乐！然后是，莎！情人节快乐！原谅我不能在你身边陪你。

言西早 广西柳州 表白？让我马上想到首歌，“好想对你表白，我的心是多么豪迈，勤劳致富的中国人”后面忘了，呵呵！不知各位可记得？

蔬菜汁 北京东城 新的一年，希望工资翻番，多放几天假。



「电软」官方博客留言摘录

电软官方博客 留言摘录

刘优雨
沙发
蔬菜汁回复：
小编回复的沙发！

刘优雨
终于抢到DR的沙发了啊
蔬菜汁回复：
终于抢到DR小编回复的沙发了，哦耶！

无限
2011年经济状况都如何啊……各位……
蔬菜汁回复：
读者的情况在上一页的话题里有一部分记载，另外，编辑部的情况是这样的，我简单介绍一下，小沛这腹黑汉在买无双新作时出现了犹豫和显贵的征兆；宇多田每天除了傻笑就是范愁和长吁短叹；肥皂的工资付完房租就够买几块肥皂的了，这就是他笔名的出处（误）；赤银的模型堆成山了，所以他只能住编辑部，你懂得；菜蔬是好男人，工资要上交父母付房贷，目前能透露的就是这些。

刘优雨
小编们元宵节快乐啊
蔬菜汁回复：
出镜三次的人给咱差不多一点！

鱼结冻
春节，不错，可惜食物中毒了；情人节，没情人，宅在家；元宵节，痛哭一顿，为啥？因为明天就要开学了。。。祝菜汁叔及全体小编！神马都快乐！！！
蔬菜汁回复：
这字里行间透着嫩么股子不怒自威啊！你该不会是拿键盘一边砸桌子一边打出来的吧？开学了，要嘱咐的话就是，躲在桌子下面偷偷看电软的时候别被抓住哦！又长了一岁，"偷看电软"这技能的熟练度也应该提升了吧喂！

蛋疼的詹士邦
春节腰包鼓鼓，情人节孤孤单单，元宵节消化不良・・・少年的悲惨生活
蔬菜汁回复：
少年！……觉得悲惨的话……不来本电软吗？

---

lc随
1.这一连串的节日让我休息的好爽啊
2.作为一个经常来一本的少年我 对于回复我帖子的编编给予可以捡到钱等等祝福..嘿嘿
3.1Q84 Q3入手有电软里有人对这个有爱莫？
蔬菜汁回复：
1.很少有读者留言还1、2、3的~
2.这样回复起来真的很麻烦啊喂！
3.虽然你送出了祝福，但是真的很麻烦啊！下次写在一起吧，【拍肩】。
4.嘿嘿嘿，我有写4哦！那一串数字的意义也许只有死宅男赤银才懂，可是他现在在写攻略，如果我放下面子去问他的话，他一定会一脸不耐烦，所以我的回答是：不晓得，请你原谅。

莫逸
这样乞求的口气……我更希望看到所有的玩家都会选择这一本杂志而别的同类杂志因此卖不出去。
蔬菜汁回复（违心版）：
莫逸你错了！别家杂志也有别家杂志的乐趣所在，请收回那样邪恶的话吧！
蔬菜汁回复（真心版）
莫逸你说到咱新坎儿里去了，请将此话转发300个群，就会得到XX公司免费提供的头像增强服务！

漫[r空
我的电软啊 我的新年特刊的电软啊 怎么还没到啊……（怨恨），这学期终于要迎接中考了，所有的游戏机都被封印了。电软还是偷偷的看好呢？还是留到考完后一起看完呢
蔬菜汁回复：
暗爽的感觉就好比蹲在大街上YY妹子一样，只可意会不可言传，所以一定要偷偷看~迎接中考这么大条的事情、又加上游戏机被封印简直是雪上加霜，漫空你的心情一定掉落谷底了吧？这是早上睡到自然醒、中午睡午觉、晚上玩游戏、现在正在码字的小编所想象不到的，送去我们的祝福！（敷衍完毕）

蜡笔小p
又一年了？？这年过的够快。。。。新的一年大家都开开心心的吧
蔬菜汁回复：
点头，又过了一年，这年过的确实够快……

---

cloudlancer
又在电软的陪伴下过了一年。希望以后还能继续有电软陪伴着走过无数春夏秋冬。
蔬菜汁回复：
又在读者的陪伴下过了一年，希望以后还能继续有读者陪伴着走过无数春夏秋冬。

213不是罪
好吧。我又出现了。貌似上次我有说过中考前不动电脑啦？好吧这没什么的。其实我是在趁着写毕业感言的时候，来博客看看。菜汁，病好了没有？听说病的不轻阿？你可要快点好起来啊！闯家可全靠着你呢。电子回函，我是失望了。难道有码么？为什么总是下载过期的电子回函-v-？难道要逼我动手写信？好吧，等放暑假了，我就开始写好了。貌似，我没有存在感的样子。好吧蛋正常的-w-所以我要写回函了。阿咧？好像又绕回来的样子…嗯…不提了。说说毕业吧。离毕业还有不到5个月的时间，说长也长，说短也短。每天在学校不知不觉的一天就过去了。有朋友就是好阿，在一起总是很快乐。毕业了还真是舍不得朋友们阿。
唔..我要混脸熟-。-先到这儿了，我继续去写毕业感言好了。回见吧列位~
蔬菜汁回复：
好吧。你又出现了（你到底是谁啊？），破弃了曾经的誓言借口写毕业感言什么的，咱是嫩么好骗的吗？肯定是在下XX猎人或者下（马赛克）吧喂！啊，咱病已经好了，现在轮到小辫子沛又病了，我已经好起来了完全不用担心，我会继续赖在闯家，赶也赶不走的！为什么总是下载过期的电子回函？那根本不是格式错误吧，只要你暂停一下（马赛克）的下载，再试试看就会好的，或者把刊期改为当下这期试试看。提起毕业，咱就想到了咱上学时候，偷偷在桌子下看电软的技能熟练度一天天提高，但是与妹子搭讪的技能却总是出现MISS，好歹也命中一次啊喂！你是舍不得朋友还是舍不得和朋友坐在马路边一起看妹子啊？赶快接着写毕业感言的机会再留恋一下上学的最后时刻吧，下次留言见哦~

龙哥热线

一变胖就心情不好一心情不好就爱胡吃海喝的龙哥

其实熬夜写稿也是一件很炫的事，不仅可以半夜叫送外卖，还可以顺便看球赛。

Q 请问龙哥，没破解的PS3我在网上下了个《暴雨》的动态主题安装到主机里，但不是在PlayStation Store购买的，即使删掉主题也会在硬盘里留下历史痕迹，以后联网会被BAN吗?

（新浪网友 电软饭最好吃）

A 为了应对眼下一浪高过一浪的破解狂潮，索尼终于痛下杀手，开始针对破解、盗版进行大规模的Ban机，有很多玩家就在索尼的第一波Ban机不幸中招，失去了原有的PSN账号。不过索尼的网络Ban机技术貌似还不是很成熟，前段时间甚至还出现了正版玩家被Ban的情况。所以龙哥奉劝各位还是要小心微妙，因为说不准是什么原因你的PSN账号就被封了，非行货市场玩家到时候也就只有哑巴吃黄连——有苦说不出了。大家如果对自己的主机实在拿捏不准的话，不妨这段日子先暂停使用PSN，等避过这段风头之后再做打算。

Q 1.从电子狗到降级狗，再到直接刷，PS3的破解也已渐渐成熟。请问龙哥，现在有盗版蓝光碟么？难道PS3的破解游戏只能下载？！

2.FC是8位机，SFC和MD是16位机，PS 2是128位机。这个位数指的是什么？

（新浪网友 清风）

A 没有，蓝光盘由于自身的制作工艺直接导致成本偏高，D版商是很难从其中谋到利润的，换句话说，如果五元盘还能让各位玩家接受的话，那么我想是基本不会有玩家乐意去花将近一百大洋来购买一张D版的蓝光游戏盘的。归结于以上原因，针对PS3主机的破解主要还是从硬盘直接加载游戏方面下手，而不是制作D版游戏光盘。

“位”（Bit）这个含义贯穿着家用机发展的始终，游戏机对于“位”的定义主要是指其CPU的总线频率是多少，以上数据为多少就属于多少位的游戏主机，但是这个位数的概念和PC的CPU位元属于不同的概念，所以大家千万不要搞混。当年提出位数的说法只是对于游戏机CPU运算能力的一个量化表示，而经过技术的长足进步，现在的游戏机CPU的运算能力单从游戏表现力来说已经超越了电脑CPU很多了，毕竟游戏机的CPU是不同于PC的通用型CPU而是专门为游戏表现而量身定做的，所以发展到现在的PS3 、Xbox360和Wii时代，之前人们常说的位数概念几乎就已经无人再提起了。



↑PS采用的处理器是32位RISC，运行频率是33.87MHz，画面解析度是640×480，支持1677万色，同屏最大4000色，多边形处理能力为36万次/秒，在32位游戏机中号称最强。

Q 龙哥，我有一台PS2是30001的小板机，现在的情况是死机或者开机黑屏，把主机拼命开关机，有时候能开机，但开机以后十分钟以内肯定死机。我把机器都补焊过,还是不行.想起来L声道不响，会不会和这个有关系,把光纤口取掉后神奇的好了半年。现在问题又来了，还是很难开机，我把固定散热片的螺丝轻再紧，或者敲打驱动芯片和BIOS芯片又可以开机，但之后肯定还是会死机，死机时间不等，我的机器到底是什么部位出毛病了啊？对了我之前所说的补焊，就是我曾经把电源板（两个小板）都取出来补焊过……

（陕西西安 郭勇强）

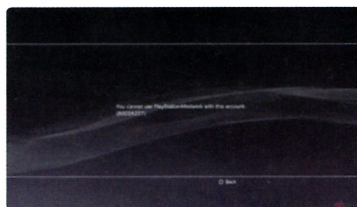
A 既然你之前已经补焊过了，那么就说明主机器件的焊接应该是没有问题的，而且一般芯片正常使用也很难损坏。至于CPU、GPU过热，PS2应该是不存在有这个问题的。根据你描述的症状，机器的问题是随着时间的推进而不断恶化。因此，根据龙哥的经验来看，很有可能是机器的电容坏了。你可以先查看主机内部，如果有比较明显的坏电容，那么就可以立马替换之；如果外表看不出来，也可以从电源部分的输出部分电容开始替换，再找其他可疑部分。当然，我们也可以利用万用表测试电容的方法来开展更加便捷的检测查找工作。

Q 我想买破解版的PS3，不用电子狗的那种破解，想问的是，如果我不想玩散装光盘了，升级官方系统玩正版上网是否会被Ban，谢谢龙哥了？另外，请问龙哥我们要如何判断自己的机器被永久终止了PSN服务呢?

（河北秦皇岛 穆伟康）

A 如果你买的PS3已经破解了，之后还想上PSN的话那么得先格式化硬盘，再升回官方最新的系统版本便可上PSN了。在这里需要在重申一个概念，就是现在我们所说的PS3破解，并不是指有散装的D版蓝光游戏光盘，而是指依靠内置或者外置硬盘来读取游戏。

判断自己是否被Ban很简单，就是如果不幸中招的话那么当你登陆PSN时就会跳出一个提示框，提示你由于一些非法操作导致PS账号被永久封禁，这也就意味着你失去了之前所有的PSN点数和奖杯信息，这对于奖杯控们来说绝对是毁灭性的打击。



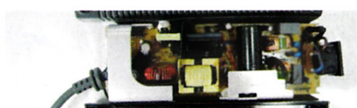
↑如果你的PS3在联网时出现这个界面，那么恭喜你，你的PSN账号已被永久封禁了……

Q 龙哥，我杯具了，Xbox 360电源的黄灯变了红灯，这是怎么回事？不会导致三红吧？要怪就只能怪我不小心把放在离地面1米高的Xbox 360撞到地上了，我摇了一下发现主机内部有松动的响声，我想问问龙哥，机器内部会不会有什么损坏或者松动。

（浙江杭州 冯远征）

A 出现Xbox 360电源的黄灯变了红灯，应该就是你主机内部短路或者是电源已经直接OVER了。换个完好的电源试试，如果Xbox360不能正常启动，那么就是机子里边的MOS管挂了。如果能正常启动，那么就是电源本身的问题，换个电源就OK了。

机器里本身就有活动部件摇了会响，所以还请这位读者放心，我之前有个朋友小两口吵架一生气把Xbox 360的外壳砸了个稀巴烂，光驱板都碎了，但机器的主板依然坚挺，没有任何问题。话说虽然Xbox 360初期的主板很烂，动不动就三红红，但Xbox 360的那个铁壳还真不是盖的……



↑在电源上不能省钱，一定得用原装的，否则可就得不偿失了。



我昨天刚入手白色Go，还没刷机，正在学习中，但有满多问题想问的，希望龙哥可以帮忙解答!!

1.我5.7所以在升级前是要先升官方的6.20或6.35，升级的东西是要在官网下载吗??

2.请问刷机后原系统上的mp3文件和电影会被删除吗?

3.刷机后有那些PSP的原功能会不能用呀?(功能如：官网下载的游戏和联机之类的)

4.刷机后只要关机就可以变回官方的6.20或6.35吗?

5.看大家的帖子里都会说有些游戏运行时会黑屏，那黑屏后要如何处理，直接推开关键关机吗?

6.刷机时大家都说要100%满电的时候刷，那如果关机或死机后重刷也是要100%电时刷吗?

（腾讯网友）



↑NGP在公布时没有沿用PSP go的一些设计，在意料之外却又在情理之中。



1、5.7 可以一次性直接升级到6.35，升级包分1000-3000专用和GO专用两种，切记注意区分，另外，这种升级包在网上基本上是随处可下的；

2、不会，不过最好能备份一下游戏的存档；

3、刷机后PSP就不能上PSN购买东西了，但是玩家之间的联机游戏功能是不会受到任何影响的；

4、是的，关机后就只能重新刷机；

5、PSP Go只要一黑屏就意味着你的小P进入了死机状态，除了关机重刷系统别无选择。不过如果你之前把破解补丁常备在记忆棒中的话刷机其实非常方便，也就一两分钟即可解决；

6、建议是100%满电的时候刷，但只要不是你的电量处于濒空状态就不会有大问题，也就是说，只要你保证PSP在刷机过程中不会突然断电就好。



龙哥，现在手机貌似是已经进入了一个触屏的时代，各种触屏手机大行其道，在公共汽车和地铁上上随处都能见到有人在使用触屏手机。不过长久以来我一直有个疑惑，就是经常听别人说到什么电阻屏和电容屏，那么就请龙哥给我简单说一下电容屏和电阻屏的区别吧，顺便再说说那种屏幕表现更好，好让我今后也有个参考。

（北京海淀 蔡畅）



我们通常所说的电阻式屏幕的屏体部分是一块多层复合薄膜，而另外由一层玻璃或有机玻璃作为基层，表面涂有一层透明的导电层(ITO膜)，上面再盖有一层外表面经过硬化处理、光滑防刮的塑料层。它的内表面也涂有一层ITO，在两层导电层之间有许多细小(小于千分之一英寸)的透明隔离点把它们隔开。当手指接触屏幕时，两层ITO发生接触，电阻发生变化，控制器根据检测到的电阻变化来计算接触点的坐标，再依照这个坐标来进行相应的操作，因此这种技术必须是要施力到屏幕上，才能获得触摸效果，电阻触屏也因此被人们俗称“软屏”。

而电容式屏幕是指利用人体的电流感应进行工作的触摸屏，其触摸屏主体由一块四层复合玻璃屏构成。当手指触摸在触摸屏上时，由于人体电场、用户和触摸屏表面形成以一个耦合电容，对于高频电流来说，电容是直接导体，于是手指从接触点吸走一个很小的电流。这个电流分别从触摸屏四角上的电极中流出，并且流经这四个电极的电流与手指到四角的距离成正比，控制器通过对这四个电流比例的精确计算，得出触摸点的位置信息。，电容触屏则被人们俗称“硬屏”（眼下大火的苹果爱疯4就使用的是这种电容触屏）。

当然，鉴于大家各自的喜好，我们很难就一言判定电阻触屏和电容触屏那个更好，不过就目前看来，随着多点触控技术的风行和苹果品牌的强势，目前的确是电容触屏在市场上占据有相对的优势。如若要全面的阐述出二者本质上的差别，我们可以从以下几个方面入手。

一、可视效果

在室内的非强光条件下，两者的可是效果通常都很不错。但如若处于室外强阳光照射条件下的话，二者的区别就很明显了—— 电容触屏的可是效果与在室内环境下没有什么大的分别，而电阻屏在强光下的表现就要差强人意了，由于制作工艺的原因，电阻屏额外的屏幕层面会反射大部分光线。

二、触摸敏感度

1、电阻触屏：需用压力使屏幕各层发生接触，可以使用手指任何部位（哪怕带上手套），指甲，触笔等进行操作。而且支持触笔在亚洲市场很重要，由于大部分亚洲国家的官方语言都采用的是象形文字，所以手势和文字识别无论是在哪个国家都被很看重。

2、电容触屏：来自带电的手指表层最细微的接触也能激活屏幕下方的电容感应系统。用手指肚的效果最佳，非生命物体、指甲、手套都无效，手写识别相对电阻触屏来说较为困难。

三、精确度

1、电阻触屏：精确度至少达到单个显示像素，用触笔时能看出来。便于手写识别，有助于在使用小控制元素的界面下进行操作。

2、电容触屏：理论精确度可以达到几个像素，但实际上会受手指接触面积限制，以至于用户难以精确点击小于1平方厘米的目标。

四、成本

1、电阻触屏：相对低廉。

2、电容触屏：不同厂商的电容屏价格比电阻屏贵10%到50%，这点额外成本对旗舰级产品无所谓（譬如说乔帮主的苹果），但可能会让中等价位的品牌望而却步。

五、多点触摸可行性

1、电阻触屏：不可能，除非重组电阻屏与机器的电路连接。

2、电容触屏：取决于实现方式以及软件，其多点触摸特性已在IPhone上得到完美实现。

六、抗损性

1、电阻触屏：电阻屏的根本特性决定了它的顶部是柔软的，需要能够按下去。这使得屏幕非常容易产生划痕。电阻屏需要保护膜以及相对更频繁的校准。不过对我们用户来说，有利的方面是使用塑料层的电阻触屏设备总体上更不易损，更不容易摔坏。

2、电容触屏：外层可以使用玻璃，这样不仅不至于坚不可摧，而且还有可能在严重冲击下碎裂，但玻璃应对日常碰擦和污迹更好。

七、清洁

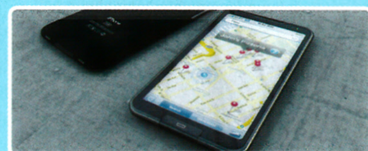
1、电阻触屏：由于可以使用触笔或指甲进行操作，更不容易在屏幕上留下指纹、油渍和细菌。

2、电容触屏：要用整个手指进行触摸，容易在屏幕上留下指纹和污渍，不过电容触屏的玻璃外层设计也使其自身更容易被清洁。

八、环境适应性

1、电阻触屏：具体数值不得而知，但有证据表明使用电阻屏的Nokia 5800可以在-15° C至+45° C的温度下正常工作，对湿度也没什么要求。

2、电容触屏：典型的操作温度在0°至35° 之间，需要至少5%的湿度(工作原理所限)。



↑传说中即将发布的Iphone5，苹果的品牌效应也直接带动了电容屏的风行。

KILLZONE® 3

□文／宇多田

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：杀戮地带3			2011年2月22日
	第一人称射击	SCEA	51.99欧元	英语
	蓝光	多人	720P	18岁以上

多人网战模式

本作在KZ2网战的基础上，吸收了时下最流行的第一人称射击游戏网战部分精华，升华成了如今只属于我们KZ的网战部分，可以说在多人网战部分我们可以体验到更多本作带给我们的快乐与感动，不管是你有自己的战斗小队，还是随便搜索的野战，都可以让玩家投入到这激烈的战斗当中去，接下来就由我来大概讲解一下网战部分吧，需要注意的是本作的网战有选择服务器这一设定了，如果你单纯的选择了港服那掉线神马的将会成为你形影不离的好朋友，所以本人建议选择日服，或者美服都比港服好很多。

游击战(Guerilla Warfare)

本模式就是现如今最最流行的第一人称射击游戏的网战样子了，如果你玩过COD或者是MOH的话肯定了解，一场场大型战斗一触即发，如果挂掉的话会在队友身边随机复活，多杀敌少被杀依旧是本模式的要点，本作地图方面也绝对给力，慢慢熟悉地图之后本模式会给玩家带来最大程度上的乐趣！

战区(Warzone)

本模式是KZ2的主打网络对战了，在本作中被集合成了战区模式，一共包括7部分，也就是说先拿到4分这场战役就已经拿下了，此模式包括：

尸体清点（Body Count）：最最普通的网战，就是杀人，杀的人多的一方最终获得胜利，这个模式下很考验玩家实力，玩家需要做的就是在降低自己被击杀的次数下杀死更多的敌人，不然杀10个死20回这种肯定是不行的，只有多杀少死才是高手。

占领&防卫（Capture & Hold）：占领地图中的广播台，场景中一般有三个广播台，占领之后就会增加本方的累积槽，哪一方先攒满就算胜利，本模式就是不停的占领、包围、被占领、抢夺、继续占领……占领阵地也有加分的。

搜寻&摧毁（Search&Destroy）：本模式也分为两种，一种是攻占对方占地内制定的地方安装炸弹，只要炸弹成功爆炸就算成功，不过安装炸弹之后不要以为就没事了，在炸弹倒计时30秒内的时候这玩意是可以拆除的；另外一种就是保护己方阵地不被敌人安装炸弹，在限定时间内成功保护就算胜利。本任务安装和拆除炸药都是有得分加成的哦。

搜寻&夺回（Search & Retrieve）：这个模式可以说是KZ标志性的网战模式，地图上会出现广播录音的喇叭，里面播放的都是战争的口号啊宣传语啊什么的，听着很有趣，我们需要做的就是把这个喇叭带回己方阵地内制定的地方，哪一方势力先回收三个喇叭就算胜利。拿回喇叭有加分的~

暗杀（Assassination）：本模式分为两种，系统会随机搜索出一个目标玩家，如果是敌人那么这个玩家就是我们的目标，干掉他就可以取得胜利，不过需要注意必须在限定时间内搞定；相反如果选中的玩家是我们自己人，那么他就是我们需要保护的目标，不可以被对方干掉，如果在限定时间的2分钟内成功保护就算胜利，如果选中的人是你自己，那一定要躲在后方，要知道被选中的玩家可是在地图上很清楚的标注着，和平时不开枪看不到的情况不一样哦。另外说一下每一个战区任务都会包括刺杀和反刺杀两部分。

作战行动(Operations)

这个模式是本作新加入的线上模式类型，和之前我玩的《荣誉勋章》在线的部分一样，就是一场战斗分成很多步骤，随着战斗的深入作战的范围会慢慢加大，比如在一个地图中，我们ISA首先要攻下大门，在炸掉堡垒，接着干掉敌人根据地之类的……如果是另一方的赫尔盖斯特则需要阻止敌人一次又一次的进攻。在这个模式中也会穿插一些任务，比如回收播音器之类的，另外本模式中还有网战不怎么常见的过场动画出现，而且如果你在这次战斗中成绩显著的话出现在过场动画中主要位置的人物角色就是你哦！那感觉超给力~

操作方法

按键	对应操作
左摇杆	移动（按下可以冲刺）
右摇杆	准星移动（按下可以使用瞄准镜）
方向键上	目标地点提示
方向键下	切换手枪等短兵器
方向键左	武器切换
方向键右	武器切换
L1	近身格斗
L2	蹲下/掩体躲避
R1	开火
R2	手雷
△	更换主/副武器
□	换弹夹
○	拾取弹药、进出载具、拆除/安装炸药等功能键
×	跳跃
SELECT	任务确认
START	暂停

©Sony Computer Entertainment Europe

奖杯列表



本作的奖杯和前作相比简直是少儿级的水准，白金没有什么难度，唯一需要注意的就是最高难度的通关，网战部分的奖杯也异常简单，我身边已经有人白金了，不知道是不是前作奖杯太难有玩家向工作室反应了，总之本作奖杯难度整体不大，而在前作中什么六发子弹爆三头、0死亡、网战周排名1%这些变态的东西统统没有，各位喜欢射击游戏而且是奖杯控的，本作是你的最佳选择哦！（当然不能联网的朋友可以无视奖杯了）





奖杯名称	奖杯类型	奖杯注释
白金	白金	收集Killzone 3的所有奖杯
全副武装	铜	完成开场的武器训练
迎面痛击	铜	第一次使用徒手杀害
渡河时刻	铜	与装甲车部队一同抵达哥斯林河
无一幸免	铜	摧毁公路上的全部运输机
大肆扫荡	铜	在沙滩杀害40名以上的赫尔盖斯特步兵
彻底锯断	铜	在申林滩摧毁追逐中的锯刃APC装甲运兵车
冒烟的残骸	铜	在申林滩中摧毁所有赫尔盖斯特的坦克
守护「闯入者」	铜	成功协助击退弧光装甲运兵车
扭转局势	铜	以徒手攻击杀害强占步兵
残暴人格	铜	射击爆炸植物杀害一名赫尔盖斯特兵
Save The Intruders	隐藏（铜）	成功阻截敌军步兵运输车
Never There	隐藏（铜）	在严林中隐蔽潜行成功
迷你机枪跑射手	铜	使用「闯入者」上的迷你机枪摧毁所有目标
ISA TV	隐藏（铜）	成功建立与地球的通讯联系
迅速逃脱	铜	在2分钟内离开第二个铁塔
Aerial Superiority	隐藏（铜）	利用Jetpack喷射背包在空中杀敌五人
Into The Lair	隐藏（铜）	成功登上缆车并到达史塔尔南方军火库
Jail Break	隐藏（铜）	从史塔尔南方军火库解放Narville
粉碎玻璃	铜	摧毁史塔尔南方军火库实验室的所有玻璃窗
Iced	隐藏	摧毁所有4架赫尔盖斯特Ice-Saw以及全部6架运输艇
准确无误	铜	使用StA-14步枪杀害重装步兵
Go Down And Stay Down	隐藏（铜）	摧毁史塔尔军火库外的ATAC
You Drive	隐藏（铜）	夺取机动工厂的控制权
Bring It Down	隐藏（铜）	防卫空间轨道电梯，战神MAWLR
Completist	隐藏（铜）	摧毁MAWLR上的一切武装
Let's Go Home	隐藏（铜）	摧毁史塔尔巡洋舰并成功脱离
大获全胜	金	完成精英难度的所有任务
还以颜色	铜	杀害500名赫尔盖斯特兵
私人恩怨	银	杀害1000名赫尔盖斯特兵
赶尽杀绝	银	杀害1500名赫尔盖斯特兵
徒手斗士	铜	徒手杀害10名赫尔盖斯特兵
近身杀手	银	徒手杀害25名赫尔盖斯特兵
肉搏大师	银	徒手杀害50名赫尔盖斯特兵
手榴弹战士	铜	以一颗手榴弹杀害3名赫尔盖斯特兵
一人一发	铜	在未装填或更换武器的情况下，用短管散弹枪射杀3名赫尔盖斯特兵
鹰眼	铜	在未装填或更换武器的情况下，用狙击步枪射杀6名赫尔盖斯特兵
Frazzle Dazzle	隐藏（铜）	利用StA5X Arc加农瞬杀三名赫尔盖斯特兵
电力钉击	铜	用电能球枪将一名赫尔盖斯特兵打到爆炸物旁
Excessive Force	隐藏（铜）	利用WASP火箭炮的第二火力模式仅杀死一名赫尔盖斯特兵
Spread The Love	隐藏（铜）	利用WASP火箭炮的第二火力模式仅杀死五名赫尔盖斯特兵
双重麻烦	铜	在协力模式中成功抵达哥达林斯河
命运相连	铜	在协力模式中成功抵达撤离地点
近距离接触	铜	用徒手杀害的招式对抗其他玩家（在线）
合作无间	铜	以小队成员身份加入并完成比赛（在线）
三连霸	金	在作战行动、战区、游击战中赢得比赛（在线）
钢铁侠	隐藏（铜）	利用Exo杀死一名敌兵（在线）
医疗员	铜	第一次复活队友（在线）
修理工	铜	第一次修理物件（在线）
出其不意	铜	隐蔽时杀害其它玩家（在线）
间谍游戏	铜	伪装时杀害其它玩家（在线）
抢占地盘	铜	第一次占领战术复发区域（在线）
破坏专家	银	在沙拉门市场以ISA及赫尔盖斯特的身份摧毁两栋建筑物，完成「搜寻&摧毁」的任务（在线）
战术专家	银	与派系成员合力在沙拉门市场同时攻下所有四个战术复活区域（在线）
近接杀害	银	在血腥运河使用近接式地雷在一分钟内杀害两名敌军（在线）
血腥连环杀	银	在血腥运河中连续杀害五名敌军（在线）
暗下杀手	铜	在启用无声脚步能力时徒手杀害一名敌对玩家（在线）
小武器大作用	银	在一场比赛中以次要武器杀害15名敌军（在线）
为民除害	银	在同一回合中摧毁一个敌军防卫炮台、防卫BOT及机器医护兵（在线）

网战奖章

奖章类型	取得要求	次数	奖励
STA18手枪 铜牌	用Sta18手枪杀敌	50	500xp
STA18手枪 银牌	用Sta18手枪杀敌	250	1000xp
STA18手枪 金牌	用Sta18手枪杀敌	500	2500xp
STA18手枪 专家奖章	用Sta18手枪头部击杀敌人	50	2500xp
M4左轮手枪 铜牌	用M4左轮手枪杀敌	50	500xp
M4左轮手枪 银牌	用M4左轮手枪杀敌	250	1000xp
M4左轮手枪 金牌	用M4左轮手枪杀敌	500	2500xp
M4左轮手枪 专家奖章	用M4左轮手枪头部击杀敌人	50	2500xp
M66自动手枪 铜牌	用M66自动手枪杀敌	50	500xp
M66自动手枪 银牌	用M66自动手枪杀敌	250	1000xp
M66自动手枪 金牌	用M66自动手枪杀敌	500	2500xp
M66自动手枪 专家奖章	用M66自动手枪头部击杀敌人	50	2500xp
VC8短管散弹枪 铜牌	用VC8短管散弹枪杀敌	50	500xp
VC8短管散弹枪 银牌	用VC8短管散弹枪杀敌	250	1000xp
VC8短管散弹枪 金牌	用VC8短管散弹枪杀敌	500	2500xp
VC8短管散弹枪 专家奖章	用VC8短管散弹枪头部击杀敌人	50	2500xp
STA11冲锋枪 铜牌	用STA11冲锋枪杀敌	100	500xp
STA11冲锋枪 银牌	用STA11冲锋枪杀敌	500	2500xp
STA11冲锋枪 金牌	用STA11冲锋枪杀敌	1000	5000xp
STA11冲锋枪 专家奖章	用STA11冲锋枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA11SE冲锋枪 铜牌	用STA11SE冲锋枪杀敌	100	500xp
STA11SE冲锋枪 银牌	用STA11SE冲锋枪杀敌	500	2500xp
STA11SE冲锋枪 金牌	用STA11SE冲锋枪杀敌	1000	5000xp
STA11SE冲锋枪 专家奖章	用STA11SE冲锋枪头部击杀敌人	100	2500xp
LS57冲锋枪 铜牌	用LS57冲锋枪杀敌	100	500xp
LS57冲锋枪 银牌	用LS57冲锋枪杀敌	500	2500xp
LS57冲锋枪 金牌	用LS57冲锋枪杀敌	1000	5000xp
LS57冲锋枪 专家奖章	用LS57冲锋枪头部击杀敌人	100	2500xp
LS13散弹枪 铜牌	用LS13散弹枪杀敌	50	500xp
LS13散弹枪 银牌	用LS13散弹枪杀敌	250	1000xp
LS13散弹枪 金牌	用LS13散弹枪杀敌	500	2500xp
LS13散弹枪 专家奖章	用LS13散弹枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA52突击步枪 铜牌	用STA52突击步枪杀敌	100	500xp
STA52突击步枪 银牌	用STA52突击步枪杀敌	500	2500xp
STA52突击步枪 金牌	用STA52突击步枪杀敌	1000	5000xp
STA52突击步枪 专家奖章	用STA52突击步枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA52SE突击步枪 铜牌	用STA52SE突击步枪杀敌	100	500xp
STA52SE突击步枪 银牌	用STA52SE突击步枪杀敌	500	2500xp
STA52SE突击步枪 金牌	用STA52SE突击步枪杀敌	1000	5000xp
STA52SE突击步枪 专家奖章	用STA52SE突击步枪头部击杀敌人	100	2500xp
M82突击步枪 铜牌	用M82突击步枪杀敌	100	500xp
M82突击步枪 银牌	用M82突击步枪杀敌	500	2500xp
M82突击步枪 金牌	用M82突击步枪杀敌	1000	5000xp
M82突击步枪 专家奖章	用M82突击步枪头部击杀敌人	100	2500xp
M82SE突击步枪 铜牌	用M82SE突击步枪杀敌	100	500xp
M82SE突击步枪 银牌	用M82SE突击步枪杀敌	500	2500xp
M82SE突击步枪 金牌	用M82SE突击步枪杀敌	1000	5000xp
M82SE突击步枪 专家奖章	用M82SE突击步枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA14来福枪 铜牌	用STA14来福枪杀敌	100	500xp
STA14来福枪 银牌	用STA14来福枪杀敌	500	2500xp
STA14来福枪 金牌	用STA14来福枪杀敌	1000	5000xp
STA14来福枪 专家奖章	用STA14来福枪头部击杀敌人	100	2500xp
VC32狙击步枪 铜牌	用VC32狙击步枪杀敌	50	500xp
VC32狙击步枪 银牌	用VC32狙击步枪杀敌	250	2500xp
VC32狙击步枪 金牌	用VC32狙击步枪杀敌	500	5000xp
VC32狙击步枪 专家奖章	用VC32狙击步枪头部击杀敌人	100	2500xp
M224-1A轻机枪 铜牌	用M224-1A轻机枪杀敌	100	500xp
M224-1A轻机枪 银牌	用M224-1A轻机枪杀敌	500	2500xp
M224-1A轻机枪 金牌	用M224-1A轻机枪杀敌	1000	5000xp
M224-1A轻机枪 专家奖章	用M224-1A轻机枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA3轻机枪 铜牌	用STA3轻机枪杀敌	100	500xp
STA3轻机枪 银牌	用STA3轻机枪杀敌	500	2500xp
STA3轻机枪 金牌	用STA3轻机枪杀敌	1000	5000xp
STA3轻机枪 专家奖章	用STA3轻机枪头部击杀敌人	100	2500xp
STA2作战手枪 铜牌	用STA2作战手枪杀敌	50	500xp
STA2作战手枪 银牌	用STA2作战手枪杀敌	250	1000xp
STA2作战手枪 金牌	用STA2作战手枪杀敌	500	2500xp
VC9飞弹发射器 铜牌	用VC9飞弹发射器杀敌	50	500xp
VC9飞弹发射器 银牌	用VC9飞弹发射器杀敌	250	1000xp
VC9飞弹发射器 金牌	用VC9飞弹发射器杀敌	500	2500xp

奖章类型	取得要求	次数	奖励
固定式WASP火箭炮 铜牌	用固定式WASP火箭炮杀敌	50	500xp
固定式WASP火箭炮 银牌	用固定式WASP火箭炮杀敌	250	1000xp
固定式WASP火箭炮 金牌	用固定式WASP火箭炮杀敌	500	2500xp
固定迷你机枪炮 铜牌	用固定迷你机枪炮杀敌	50	500xp
固定迷你机枪炮 银牌	用固定迷你机枪炮杀敌	250	1000xp
固定迷你机枪炮 金牌	用固定迷你机枪炮杀敌	500	2500xp
徒手杀害 铜牌	徒手杀敌	50	500xp
徒手杀害 银牌	徒手杀敌	100	1000xp
徒手杀害 金牌	徒手杀敌	250	2500xp
杀伤手榴弹 铜牌	用手榴弹杀敌	50	500xp
杀伤手榴弹 银牌	用手榴弹杀敌	100	1000xp
杀伤手榴弹 金牌	用手榴弹杀敌	250	2500xp
近接式地雷 铜牌	用近接式地雷杀敌	50	500xp
近接式地雷 银牌	用近接式地雷杀敌	100	1000xp
近接式地雷 金牌	用近接式地雷杀敌	250	2500xp
占领&防卫 铜牌	占领区域	50	1000xp
占领&防卫 银牌	占领区域	100	2500xp
占领&防卫 金牌	占领区域	250	5000xp
搜寻&夺回 铜牌	夺回扩音器	50	500xp
搜寻&夺回 银牌	夺回扩音器	100	2500xp
搜寻&夺回 金牌	夺回扩音器	250	5000xp
搜寻&摧毁 铜牌	设置D遥控炸弹	50	500xp
搜寻&摧毁 银牌	设置D遥控炸弹	100	1000xp
搜寻&摧毁 金牌	设置D遥控炸弹	250	2500xp
拆除D遥控炸弹 铜牌	拆除D遥控炸弹	50	500xp
拆除D遥控炸弹 银牌	拆除D遥控炸弹	100	1000xp
拆除D遥控炸弹 金牌	拆除D遥控炸弹	250	2500xp
暗杀刽子手 铜牌	杀害暗杀目标	25	500xp
暗杀刽子手 银牌	杀害暗杀目标	50	1000xp
暗杀刽子手 金牌	杀害暗杀目标	100	2500xp
暗杀幸存者 铜牌	成为暗杀目标并生还	5	1000xp
暗杀幸存者 银牌	成为暗杀目标并生还	10	2500xp
暗杀幸存者 金牌	成为暗杀目标并生还	25	10000xp
修理工 铜牌	修好弹药箱或固定炮台	100	500xp
修理工 银牌	修好弹药箱或固定炮台	500	2500xp
修理工 金牌	修好弹药箱或固定炮台	1000	5000xp
防卫炮台 铜牌	用防卫炮台杀敌	50	500xp
防卫炮台 银牌	用防卫炮台杀敌	100	1000xp
防卫炮台 金牌	用防卫炮台杀敌	250	2500xp
披风杀手 铜牌	使用隐蔽披风杀敌	250	2500xp
披风杀手 银牌	使用隐蔽披风杀敌	500	5000xp
披风杀手 金牌	使用隐蔽披风杀敌	1000	10000xp
战术复活 铜牌	占领战术复活区域	25	500xp
战术复活 银牌	占领战术复活区域	50	1000xp
战术复活 金牌	占领战术复活区域	100	2500xp
防卫BOT 铜牌	用飞行防卫BOT杀敌	50	1000xp
防卫BOT 银牌	用飞行防卫BOT杀敌	100	2500xp
防卫BOT 金牌	用飞行防卫BOT杀敌	250	5000xp
复苏 铜牌	复活队友	50	500xp
复苏 银牌	复活队友	100	1000xp
复苏 金牌	复活队友	250	2500xp
医护机器兵 铜牌	用医护机器兵杀敌	50	500xp
医护机器兵 银牌	用医护机器兵杀敌	100	1000xp
医护机器兵 金牌	用医护机器兵杀敌	250	2500xp
伪装杀手 铜牌	伪装杀敌	250	2500xp
伪装杀手 银牌	伪装杀敌	500	5000xp
伪装杀手 金牌	伪装杀敌	1000	10000xp
喷射飞行器驾驶员杀手 铜牌	击落并杀害穿着喷射飞行器的玩家	25	500xp
喷射飞行器驾驶员杀手 银牌	击落并杀害穿着喷射飞行器的玩家	50	1000xp
喷射飞行器驾驶员杀手 金牌	击落并杀害穿着喷射飞行器的玩家	100	2500xp
破坏EXO 铜牌	摧毁敌方玩家驾驶的EXO	25	1000xp
破坏EXO 银牌	摧毁敌方玩家驾驶的EXO	50	2500xp
破坏EXO 金牌	摧毁敌方玩家驾驶的EXO	100	5000xp
EMP 铜牌	在涡轮机厂SE-6中关掉EMP	25	500xp
EMP 银牌	在涡轮机厂SE-6中关掉EMP	50	1000xp
EMP 金牌	在涡轮机厂SE-6中关掉EMP	100	2500xp





口文 / 宇多田

戦国無双 Chronicle

SENGOKU MUSOU

转眼间自己来到了日本战国乱世，与众多知名武将共同驰骋沙场，如梦如幻……

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：战国无双 编年史			2011年2月26日
	动作	KOEI	6090日元	日语
	卡带	1人	容量未知	12岁以上

装备道具

万众瞩目的3DS终于发售了，首发软件当中《战国无双 编年史》受到了众多玩家的一致肯定，在全新掌机的裸眼3D技术支持下，本作的视觉冲击力异常出色，而且本作也为掌机平台的无双游戏打了一次翻身仗！在本作中只有无双演武一个模式，而且在游戏开始只可以选择原创的男女主角参加战斗，随着游戏的不断深入其它无双武将会慢慢加入到我方阵营，在游戏中可以切换使用，这也是本作的一大特点，在掌机平台上可以玩到如此出色的无双作品，大家集体泪目吧~

操作方法

按键	说明	按键	说明
X	C技	R	特殊技
A	无双奥义	触摸屏	武将切换/方针设定/发动战技
B	跳跃/受身/影技/乘马・下马	摇杆	移动
Y	普通攻击	十字键上	呼叫马匹
L	防御/防御移动/受身	START	情报画面表示

武将能力

能力	效果
階級	等级，勋功上升的特定数值后等级就会提升，同时能力得到提升。
体力	HP的多少
無双	无双槽的多少
攻撃力	输出伤害的多少
防御力	抵抗敌人攻击的强弱
馬術	骑马时攻击输出伤害的多少
敏捷性	移动速度的快慢

战场道具

属性	效果
紅蓮	敌人被火焰包围，同时损失体力。
烈空	一定几率无视敌人防御给予攻击。
凍牙	冻住敌人使其不能移动。
閃光	被击中的敌人周围有雷电，可以伤害到大面积的敌人。
修羅	有一定几率对敌兵一击必杀。对敌方大将有一定几率造成巨大伤害。

装备道具

名称	性能	属性	槽消费
和法本草書	体力+15		1
軍配団扇	攻击力+15		1
鎖帷子	防御力+15		1
馬鞍	马术+15		1
青鹿具足	敏捷性+15		1
靈狐尾	无双增加+15		1
龍笛	攻击范围+15		1
風神弓掛	间接攻击+15		1
風神之私	练技增加+15		1
河童御守	运+15		1
医書大全	薬活		2
般若之面	背水		2
緋連甲	乱撃		2
千里鏡	秘技		2
神楽鈴	再临		2
月読石	体力+15 / 无双增加+15		3
武者物語	攻击力+15 / 攻击范围+15		3
羅針盤	防御力+15 / 运+15		3
大蛇籠手	马术+15 / 间接攻击+15		3
白兎脚半	敏捷性+15 / 练技增加+15		3
洋時計	体力+30 / 靈験		4
天地籠手	攻撃+30 / 虎乱		4
暁鎧	防御力+30 / 不动		4
神騅鞍	马术+30 / 骑神		4
忍装束	敏捷性+30 / 瞬跃		4
天照珠	体力+30		3
武尊環	攻击力+30		3
卑弥呼符	防御力+30		3
鬼長柄	马术+30		3
天狗下駄	敏捷性+30		3
六神膏	体力+30 / 薬活 / 再临		5
日輪胴	防御力+30 / 无双增加+30 / 不动		5
紅蓮珠	攻击力+10	红莲	2
烈空珠	防御力+10	烈空	2
閃光珠	马术+10	闪光	2
凍牙珠	敏捷性+10	冻牙	2
修羅珠	运+10	修罗	2
紅蓮晶	攻击力+30	红莲	4
烈空晶	防御力+30	烈空	4
閃光晶	马术+20	闪光	4
凍牙晶	敏捷性+20	冻牙	4
修羅晶	运+20	修罗	4
天下一鏡	无双增加+30 / 攻击范围+30 / 间接攻击+30 / 练技增加+30		3

©TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

战技



名称	练□	效果
猛攻	●●○○○	30秒内攻击力上升
連舞	●○○○○	30秒内连击数增加量上升
狙撃	●●●○○	30秒内枪箭攻击负数修罗属性
鼓舞	●●●○○	60秒内我方军队攻击力上升
奮迅	●●●○○	30秒内攻击力大幅上升
乱舞	●●○○○	30秒内连击数增加量大幅上升
地流	●●○○○	30秒内属性强化
天流	●●●○○	30秒内属性大幅强化
炸裂	●●●○○	30秒内攻击到敌人之后必定使其硬直
粉砕	●●●○○	30秒内敌人防御无效
鬼神	●●●○○	30秒内攻击力超大幅上升
風雷	●●●●○	30秒内攻击最后一击附加□光和裂空属性
堅守	●○○○○	30秒内防御力上升
波断	●○○○○	30秒内不受到枪箭攻击
鉄壁	●●○○○	15秒内不受攻击
堅陣	●●○○○	60秒内我方军队防御力上升
根性	●●○○○	30秒内体力为0不死
忍耐	●●○○○	30秒内防御力大幅上升
絶陣	●●●○○	60秒内我方军队防御力大幅上升
金剛	●●●○○	30秒内不受攻击
滅流	●●○○○	30秒内收到属性攻击伤害降低
無敵	●●●○○	30秒内不受攻击
不屈	●●●○○	60秒内我方军队无败走
果敢	●●○○○	无双槽回复一个
開眼	●○○○○	练技回复一个
闘志	●●●○○	30秒内无双自动回复
苛烈	●●●○○	无双槽回复两个
加護	●●●●○	30秒内体力自动回复
覚醒	●●○○○	练技回复两个
献身	●○○○○	减少自己的体力回复同伴体力
共鳴	●●●○○	60秒内回复道具可以帮同伴回复体力
回復	●●●●○	体力回复
復活	●●●○○	我方军队体力回复
全快	●●●○○	体力全回复
激昂	●●●○○	无双全回复
友情	●●●●○	全人物的无双全回复
天恵	●●●●●	全人物的体力全回复
俊足	●○○○○	30秒内移动速度上升
混乱	●●●○○	30秒内降低敌军士气
智謀	●●●○○	60秒内延缓时间消耗
立身	●●●○○	60秒击破敌人获得的勋功上升
神速	●●○○○	60秒内我方军队移动速度加快
畏怖	●●○○○	30秒内敌军能力降低
覚悟	●●○○○	减少体力使周围敌人受到伤害
恐慌	●●●●○	30秒内敌军士气大幅降低
神算	●●○○○	60秒内时间大幅延缓
夢幻	●●●○○	随机发动某一个战技效果
威圧	●●●○○	使得周围敌人处于气绝状态
震捻	●●●○○	30秒内敌军能力大幅降低
覇気	●●●○○	给周围敌人造成伤害
神雷	●●●●●	给予战场上所有敌人伤害

军马



名称	突进力	移动速度	耐久力	价格
栗毛	30	30	30	よろず屋：2000
鹿毛	32	28	30	よろず屋：2000
葦毛	25	32	26	よろず屋：2000
望月	34	34	35	よろず屋：4000
薄墨	39	32	34	よろず屋：4000
百段	29	37	30	よろず屋：4000
子雪雀	38	38	40	よろず屋：6000
鬼鹿毛	43	36	38	よろず屋：6000
百里黒	34	41	34	よろず屋：6000
桜野	42	42	45	よろず屋：8000
三国黒	47	40	42	よろず屋：8000
白雲	38	45	38	よろず屋：8000

无双演武关卡年表



章	年代	战斗	过关后解锁	武将
第一章 群雄割	1546年	河越夜戦		北条氏康/风魔小太郎
	1555年	厳島合戦		毛利元就
	1557年	第三次川中島の戦い	「よろず屋」升级	上杉谦信/绫御前
	1560年	桶狭間の戦い	「すれ违い通信」解锁	织田信长/お市/浓姬/羽柴秀吉/前田利家/柴田胜家
	1561年	第四次川中島の戦い	「道具合成」解锁	武田信玄/岛左近
	1562年	関東出兵		
	1564年	稲葉山城の戦い	「今川义元」可以在战斗中选择	明智光秀/竹中半兵卫

章	年代	战斗	过关后解锁	武将
第二章 霸王夢幻	1570年	金ケ崎撤退戦		本多忠胜/德川家康/黒田官兵卫
	1570年	姉川の戦い		
	1573年	三方ケ原の戦い		服部半蔵/稲姫
	1575年	長篠の戦い		
	1577年	手取川の戦い		
	1579年	木津川口の戦い		长宗我部元亲
	1582年	本能寺の変	「森兰丸、浅井长政」可以在战斗中选择；よろず屋追加改变外观的选项；「外伝 将星列伝」中的「御馆の乱」追加。	森兰丸

章	年代	战斗	过关后解锁	武将
第三章 天下統一	1582年	山崎の戦い		石田三成/ねね/加藤清正/福岛正则
	1583年	賤ケ岳の戦い		
	1584年	小牧長久手の戦い		
	1585年	四国征伐		
	1585年	第一次上田城の戦い		
	1587年	九州征伐		立花闇千代/立花宗茂
	1590年	忍城攻め	「ねね」、「ガラシャ」、「北条氏康」可以在战斗中选择；「最终章 乱世终结」的「伏见城の戦い（东军）」追加；よろず屋中改变外观的选项增加；「外伝 将星列伝」的「天正伊贺の乱」追加。a	
	1590年	小田原□伐		前田庆次/くのいち/伊达政宗

章	年代	战斗	过关后解锁	武将
最終章 乱世終結	1600年	伏見城の戦い（西軍）		
	1600年	伏見城の戦い（東軍）		
	1600年	関ケ原の戦い（西軍）		
	1600年	関ケ原の戦い（東軍）		
	1600年	第二次上田城の戦い（東軍）		
	1600年	長谷堂の戦い(西軍)	「直江兼続」、「前田庆次」可以在战斗中选择	
	1600年	長谷堂の戦い(東軍)		
	1600年	柳川攻防戦（東軍）		前田庆次/くのいち/伊达政宗
	1614年	大阪冬の陣（徳川軍）		
	1615年	大阪夏の陣（徳川軍）	「阿国」、「くのいち」、「服部半蔵」、「稲姫」、「徳川家康」、「加藤清正」可以在战斗中选择；よろず屋中改变外观的选项增加。	

外伝 将星列伝

年代	战斗	过关后解锁	武将
1578年	御館の乱		真田幸村/直江兼続
????年	天正伊賀の乱	「最終章 乱世終結」的「第二次上田城の戦い（東軍）」追加	

CATHERINE キャサリン

满天繁星闪耀之时，美丽的故事将伴你左右。

大家晚上好。欢迎来到黄金剧场。为您讲述的是我“红魔馆的堕天使”赤☆银。

不知大家是否知道有这样一个恐怖的传说：当你夜晚梦到自己将要坠落的时候，如果不及时从梦中醒来就会在现实中真的死掉哦。咳咳，今天要为大家带来的“凯瑟琳攻略”并不是以研究攻略方法为主，而是帮助语言上有障碍的玩家更好的理解这样一个恐怖背后男人心酸而又甜蜜的爱情故事。由于赤银的PS3版游戏还没有到，本攻略以XBOX360版为基础制作。当然两个版本的游戏并没有本质的区别，就像本游戏的难易度并不影响剧情和结局一样。那么让大家久等了！接下来就让我们开始凯瑟琳的攻略之旅吧。

PS3 / X360	本刊译名：凯瑟琳			2011年2月17日
	解谜恋爱冒险	ATLUS	7329日元	日版
	蓝光/DVD	1~2人	720p	15岁以上

主菜单

GOLDEN THEATER	黄金剧场，剧情模式。指引烦恼的主角最终获得自由。
BABEL	巴比伦，试炼模式。共分4大关卡，根据普通难度以上获得金杯数量开启。每关都有一百层以上，可以二人同时协力挑战。
COLOSSEUM	二人对战模式，通关一次后开启。选择特定的地图，先爬到顶端或是对手坠落死亡便获得胜利，三局两胜制。
CONFIGURATION	设定，可以调整手柄震动，字幕显示以及镜头操作方式等。游戏中可以改变难度。



游戏流程

剧情部分

分为动画和即时演算两种，除了每天固定的剧情之外，到了晚上还可以在酒吧“迷途羔羊”与其中的顾客、老板、服务员们交谈、喝酒，了解故事背后的设定和分支剧情。

谜之计量表

剧情以及会话、解谜中会出现各种选项的问题，根据选择不同计量表会向红蓝两侧偏转。偏转度不同会影响剧情中文森特的心声，以及游戏的结局。

酒吧部分

喝酒

可自由行动后在座位上按X键或□键喝酒，游戏中提供4中不同酒水，每喝光一杯（三次）提高一层醉酒等级，最高三层，等级越高主角在梦中的移动速度会越快（由于酒精放松肌肉等原理）。同样每喝光一杯可以看到该酒水相关的豆知识，每天每种酒各一次。看过各酒水全部豆知识可获得相应酒水博士的奖杯。

点唱机

能够改变酒吧内的背景音乐，可改变音乐数量会随着剧情进展以及达成各种条件逐渐增加。

长发公主迷你游戏

在酒吧的大型游戏机处可以玩到和游戏解密部分类似的小游戏，共64关。完成全部关卡并收集全部小道具后（标题画面右侧出现心形标志）便可以输入“上下下上上上下下下下右”开启隐藏模式的64关。全部完成后获得奖杯。

交谈

按A或○键可以和客人交谈，酒吧内的时间会随着与人交谈流逝（喝酒和玩小游戏不耗时间），每天不同时段光临和离开的客人各不相同，因此想要观看全部的对话最好进入酒吧自由行动后先保存，以防错过。

洗手间

洗手间中的镜子前洗脸可以得到该日Boss和场景的情报。厕所中可以检查短信里的○×图片。

文森特的手机

手机可以接收到剧情人物的短信，以及一些系统提示。其中两个凯瑟琳的短信可以回复，按下确定键书写，取消键消除后再重写可以出现不同内容。根据内容不同会使谜之计量表发生偏转。

此外还可以检查已经通过关卡的成绩，并且可以选择重新挑战。

最后可以选择保存游戏。注意时常保存对攻略是相当重要的。切记切记。

解谜部分

游戏每晚为一个关卡，每个关卡又分为数量不等的小关，每个小关之间有一个休息广场。克服关卡中的各种机关以及其他羊男的阻碍，尽快爬上最高层是游戏的最大目的。根据连续攀爬的流畅度获得的分数也不同，捡到地上的银币可以加分。根据分数的高低完成关卡时会有金、银、铜杯的评价。达成金杯评价的关卡，同难度下一周目可以选择跳过。每天的最终关卡都有Boss出没（除去第一天）它们会以各种方式对主角攀爬造成阻碍，并且被追上的话容易被秒杀。注意红色的Boss攻击范围。迅速的前进吧。

休息广场

广场内可以和其他羊男对话，保存，购买道具等等。

攀爬技巧

和广场中的羊男们对话有时可以发现对方以及主角总结的攀爬技巧，对于攻略游戏有着相当大的帮助，要尽可能的记住。不过真正攀爬的时候还是要靠玩家自身的瞬间反应能力，找到最适合自己的攀爬方法是成功脱出的关键。

道具

解密部分可以获得不同的道具，并且可以在休息广场的肥羊处靠银币购买（会影响过关评价）。同时最多只能持有一个道具。不同道具具有不同的效果，枕头可以增加死后重新挑战次数，石头可在面前凭空制造石块、药水可以一次攀登两层、铃铛能够将周围变成普通石头、书可以消灭周围敌人等等。

开导剧情人物

酒吧常客中的元记者贾斯丁、小学同学丹尼尔、本部长托德、下属阿奇和警官摩根，是与主角文森特有着同样命运的迷途羔羊。因此在酒吧以及解谜模式休息广场中要注意和他们交谈，并在精神上鼓励对方（偏向蓝色的选项）这样便能够使他们鼓起信心坚持到最后，每人有一个奖杯。注意交谈不足或选项错误会造成其在剧情中绝望而死，其死讯会在酒吧电视上的新闻以及双胞胎老婆婆口中得知。

©ATLUS co.,LTD. 2011

图标	奖杯	成就	名称	获得条件
	白金	10	为最棒的夜晚干杯!	取得所有奖杯
	铜杯	5	最初的恶梦	第一关完成
	铜杯	5	“罪人监狱”脱出!	第二关完成
	铜杯	10	“拷问刑场”突破!	第三关完成
	铜杯	10	“审问法庭”通過!	第四关完成
	铜杯	15	“暴风的中庭”横断!	第五关完成
	铜杯	15	“时计塔”攻略!	第六关完成
	铜杯	20	“前往祭坛之路”踏破!	第七关完成
	铜杯	20	传说的达成!	第八关完成
	银杯	30	向着真正的自由!	第九关完成
	铜杯	10	Colosseum模式解禁!	游戏本篇完成，解开Colosseum模式
	铜杯	10	石头一起推男	一次性推动5个石块（黄金剧场模式限定）
	铜杯	10	冰上滑行男	使一块石头滑过五个以上"冰石"（黄金剧场模式限定）
	铜杯	20	爆风引爆	引发爆炸卷入15个以上的石头（黄金剧场模式限定）
	银杯	30	欲急则缓	连续10次移动"黑色石头"（黄金剧场模式限定）
	银杯	30	鸟人	利用"跳跃石"进行三次连续跳跃（黄金剧场模式限定）
	铜杯	10	记者的决意	解决贾斯丁的烦恼
	铜杯	10	爱才是一切	解决丹尼尔的烦恼
	铜杯	10	爱的矫正	解决阿奇的烦恼
	铜杯	10	从支配中解放	解决托德的烦恼
	铜杯	10	最后之酒	解决摩根的烦恼
	银杯	50	无名英雄	所有人的烦恼全部解决
	铜杯	10	顺其自然	达成最终选择独身的结局（自由NORMAL END）
	铜杯	10	无尽的旅途	达成踏上旅途的结局（自由TRUE END）
	铜杯	10	不死身的男人	达成被外遇对象抛弃的结局（外遇Bad End）
	铜杯	10	不眠之夜	达成和外遇对象复合的结局（外遇Normal End）
	铜杯	10	夜之帝王	达成和外遇对象结婚的结局（外遇True End）
	铜杯	10	GOOD NIGHT BABY	达成被恋人抛弃的结局（恋人Bad End）

奖杯成就图	奖杯	成就	名称	获得条件
	铜杯	10	一如往常	达成和恋人复合的结局（恋人Normal End）
	铜杯	10	启程的好日子	达成和恋人结婚的结局（恋人True End）
	金杯	100	获得全部梦想的男人	达成所有结局
	铜杯	10	跨越谜之一山	完成酒吧中小游戏[ラプンツェル]表关64关
	铜杯	20	谜题中出现的钥匙	开启酒吧中小游戏[ラプンツェル]的隐藏关
	银杯	50	传说的王子	完成酒吧中小游戏[ラプンツェル]的全部关卡。
	铜杯	5	今夜听这首歌	改变酒吧里点唱机的曲目
	铜杯	5	于是谁都不在了	在酒吧中待到所有人都离开
	铜杯	10	鸡尾酒博士	听取全部关于鸡尾酒的豆知识
	铜杯	10	威士忌博士	听取全部关于威士忌的豆知识
	铜杯	10	日本酒博士	听取全部关于日本酒的豆知识
	铜杯	10	啤酒博士	听取全部关于啤酒的豆知识
	铜杯	20	短信男	一周目之内短信回复超过20条以上，最后一天离开酒吧
	铜杯	10	前往巴比伦的邀请	剧情模式中Normal以上难度第一次达成金杯评价，开启巴比伦模式中第一关卡
	铜杯	10	ALTER征服!	完成巴比伦模式第一关【ALTER】
	铜杯	15	三星男人	剧情模式中Normal以上难度3关达成金杯评价，开启巴比伦模式中第二关卡
	铜杯	15	MENHIR征服!	完成巴比伦模式第二关【MENHIR】
	铜杯	20	五星男人	剧情模式中Normal以上难度5关达成金杯评价，开启巴比伦模式中第三关卡
	铜杯	10	OBELISK征服!	完成巴比伦模式第三关【OBELISK】
	银杯	30	可以挑战神的男人	剧情模式中Normal以上难度达成全部关卡金杯评价，开启巴比伦模式中第四关卡
	金杯	100	人类之神的誕生!	完成巴比伦模式最终关[AXIS MUNDI]
	金杯	100	闪耀金色的男人	剧情模式Hard难度全关卡达成金杯评价



文森特的手机日记

故事的主角是文森特•布鲁克斯，32岁。他虽然是个认真、温柔的男人，但是从某一天晚上开始，他梦到了非常恐怖的“恶梦”。而他恶梦般的一周就这样开始了。

世界不过是一个舞台，而人们所做的也只不过是这剧场里的一部演出。

——克里索斯托

3月31日 第零夜

白天和凯瑟琳见面的时候稍微有些恍惚，或许是因为最近刚刚换的工作忙的有些过头了吧，有些让她担心了。怎么说呢，我的女朋友凯瑟琳，相貌端庄，性格成熟冷静，工作上是沉着干练的女强人，对父母尊敬孝顺，对我也是关怀有加……作为恋人可以说是完美了？而与她相比，三十出头还没有稳定工作，生活上邋遢不拘小节，没钱又不懂浪漫的男人，我真的可以说是一无是处了。有时候我也会自问，这样的我有哪里好呢？因此在她面前时而就会不由得没了底气。尽管如此，我们还是相爱着，自从那次的小学同学会之后开始交往到现在也有五年了。啊……仔细一想时间过得还真是快啊！凯瑟琳虽然哪里都好，可是缺点就是认真起来会变得有点凶啊（虽然凶的时候也很可爱这是秘密），当然，我也知道她是为了我好，可是自由惯了的我还是不习惯被人管着啊。凯瑟琳，要体会我的心境哦。



所谓大人不过是长大了的小孩而已。

——多雷丁

女人只会记得让自己开心的男人，而男人却永远忘不了让自己哭泣的女人。

——雷尼埃





我们的目的并非成功，而是不畏失败的前进。

——史蒂文森

所谓结婚，是男人放弃自己一半的权力，从而获得两倍义务的行为。

——叔本华

4月1日 第一夜

今天很不顺，早晨起床的时候……居然发线……因为做恶梦而尿床了。啊啊啊啊啊~~真的是很可怕的梦啊！虽然内容现在已经不记得了。为此被奥兰德他们嘲笑了一番。唉，之后接到电话要去加班……今天明明是休息哎，加班费自然没有。毕竟现在这情势以我的条件找到这份工作就已经不容易了，加班费什么的其实也无所谓啦。不过中午和凯瑟琳吃饭的时候提到，还是被骂了。唉……更可怕的是，说起她和父母电话的事……怎么想都是催促我们结婚的啊！和托尼他们说了，他们似乎也是这么认为。刚才发来短信又说同学会上其他朋友都结婚当妈妈了什么……怎么办？怎么办？怎么办？当然我也不是不想娶凯瑟琳啦。可是……结婚什么的，一定要这么着急吗？我们还年轻、工作又忙，像现在这样偶尔见面在一起也没什么不好的啊。唔……结婚啊，真的到了必须考虑是否该结婚的时候了吗？或许是该找机会和她好好谈谈了。

对了，今天听到了高中同学保罗的死讯！真的是令人大吃一惊啊，之前刚刚见过一次面的人，就这样死了。似乎是在睡梦中死去早晨被他妈妈发现。而且更、更恐怖的是新闻里报道了好多例类似原因不明死法的人。真是……算了，今天就到这里吧。写完这个之后再喝一杯，算是替保罗送行了。



结婚生活最重要的是忍耐。

——契诃夫

4月2日 第二夜

我错了！凯瑟琳，对不起！

虽然不想提起，昨天晚上喝酒聚会大家都走之后，写完日记又喝了一杯酒刚要离开的时候。突然来了一个金发少女硬坐在了我这桌的位子上。或许是有些喝多了跟她多聊了两句，而这之后……之后，今天早晨居然发现……发生了无法挽回的事故！凯瑟琳！我真的不是故意的！我真的是喝多了，其实发生了什么我都不记得，只是早晨醒来她就全、全果的躺在我身边了。主啊！我到底做错了什么你要这样的惩罚我！好吧，确实是我错了。说起来她确实很可爱呢……不，不是，要不然也不会和她聊起来了。真是……我该怎么办才好啊？万一被凯瑟琳发现的话……一定会被杀掉的。

呃……还有一件事，今天听艾丽卡说到了“女人的诅咒”——凡是花心外遇的男人都会在梦中坠落而死，并且永远无法醒来地就那么死去了。真、真可怕……如果是昨天的我或许会一笑而过，可是……可是。

我错了！凯瑟琳，对不起！请原谅我！

4月3日 第三夜

呃…………真不知道该对自己说什么才好了。竟然一而再，再而三的……今天早晨凯瑟琳居然又出现在我床上了。啊，这个凯瑟琳不是女朋友的凯瑟琳而是……呃，外遇的少女凯瑟琳。为什么会这样的？！果然还是因为我不够坚决禁不住诱惑吗？中午和凯瑟琳，女友的凯瑟琳吃饭的时候居然打电话过来，两个人差一点碰到一起，真是吓得一身冷汗。

啊对了！今天凯瑟琳，K凯瑟琳说她有可能怀孕了！真、真的是令人大吃一惊。居、居然……当然我是很高兴啦！可是结婚……如果没有外遇的事情啊啊啊啊啊！！看今天她高兴的谈着今后预订的时候，说实话我真的觉得这样下去非结婚不可了，可、可那些内容……光听着好像就要被压力压倒的感觉。……孩子啊，我也就要这样成为父亲了吗？于是外遇的问题一定要尽快解决才行。

之前新闻播报的怪奇死亡事件似乎仍在继续，而被害者都是和我年龄相近的男性，果然像艾丽卡所说的那样是女人的诅咒吗？总、总而言之，外遇的问题要尽快解决才行！

4月4日 第四夜

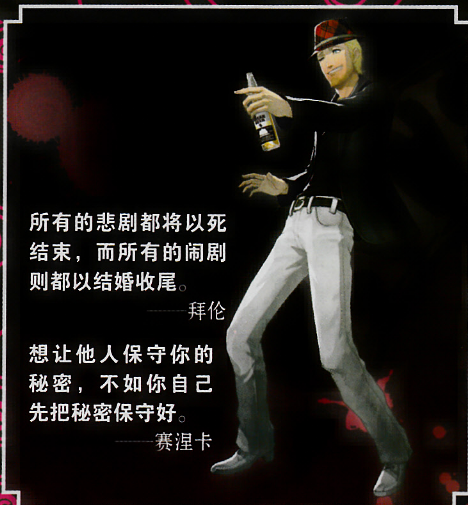
其实，我有培养自己胸毛的习惯。看着自己的一根胸毛慢慢长长，自然脱落相信今天一定会有好运的。呃……逃避现实就到此为止吧。对自己绝望了……明明昨天信誓旦旦的说要解决问题，可是到了早晨却又发现C凯瑟琳躺在自己的身边。而对着她又无论如何也说不出绝情的话……我到底是怎么了。而且又差点被K凯瑟琳撞见，还好及时把她推了出去借口说是公司的前辈蒙混过关了，对她撒谎的罪恶感又再一次折磨着我的良心。不过K凯瑟琳的怀孕似乎已经是确定了呢。午休的时候打电话过来说要给孩子取名字，准备见父母什么的。唉……这样脚踏两条船的自己真是最差劲了。午饭的时候和奥兰德谈起的时候，他虽然鼓励我正视婚姻，但是离过一次婚的他似乎对结婚不抱什么好感。由于加班的关系奥兰德晚上没有来喝酒，而托比那家伙则是对埃里克……不，艾丽卡才对……对艾丽卡相当执着的感觉。今天唯一到场乔尼似乎也是由于保罗的事情等等充满了烦恼的感觉。真是家家有本难念的经啊……而说起我，唉。凯瑟琳……

4月5日 第五夜

今天，又发生了一件令人吃惊的事。早晨有一个自称凯瑟琳男朋友史蒂夫的人，威胁我让我和凯瑟琳分手。当我终于借此想要下定决心要和C凯瑟琳做个了断的时候，她却矢口否认史蒂夫的事。难道说……莫非……是K凯瑟琳？！虽然我也觉得这样怀疑她不好，事实上明明是我出轨在先，也没有资格对她的事说三道四可是……。虽然想要相信她可是……。内心的不安难以抑制。果然还是想要和她好好地谈一谈，可是她最近似乎很忙的样子，而我说实话也没有勇气与她对面啊。唉……事情变得越发不可收拾了。

神秘的离奇死亡事件也仍在继续，好几个在酒馆常见面的熟客似乎也被卷入了其中。真的……让人有种世界末日的感觉呢。

总之，明天一定要把事情完全解决掉才行！



4月6日 第六夜

今天早上C凯瑟琳又莫名地出现在了我的床上，究竟是为什么？因为喝酒之后记忆变得模糊了？总感觉这几天晚上的记忆不是很鲜明。总之，今天先要和K凯瑟琳把一切问明白，于是把和她的约会推到了明天。约会？不不，我只是想要和她分手而已。总之要先把K凯瑟琳的事弄清楚才行。一会就要见到她了，我，很不安。

K凯瑟琳似乎不认识那个电话中史蒂夫的样子，相信她是不会对我说谎的，倒是我自己不想要说得太明白最后伤害她，结果弄得很可疑的感觉，反而让她担心了。果然K凯瑟琳才是对我最重要的呢，愿意和这样不中用的我在一起，我绝对不能再这样背叛她下去了。我会失去她什么的，简直难以想象。我不能再逃避问题了，不要继续再蒙混什么了，等明天和C凯瑟琳见面的时候一定要把一切都说清楚。我决定了！事情都结束了之后，我要去向K凯瑟琳求婚！

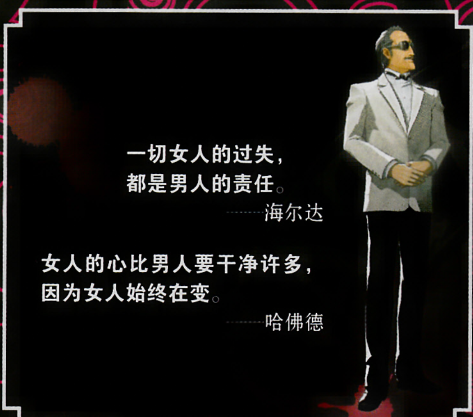
倒是今天和史蒂夫电话求证的时候，似乎觉得他的声音在哪里听到过，我的错觉吗？一切不过是他的误会而已，从他所说的来看，他也是正在被外遇所困扰中的男人吧。希望他能早日迷途知返。但愿他不会因为那莫名的外遇诅咒而死。



4月7日 第七夜

史蒂夫死了。昨天，在我的梦里。因此对于梦中的记忆渐渐有了些朦胧的感觉。不知为何那被诅咒的梦中只存在男人，那些男女关系混乱或是拒绝结婚向往单身的男人。在梦里除了自己之外其他人都是一副羊的样子，当然因人而异有着不同的特征。而我们被各自的心理阴影所追逐在不断坠落的高塔中不住的向上攀登。有人说，爬到最高层的人便能获得真正的自由，亦或是实现任何的愿望。但是这过程却又充满了艰辛和恐怖。越来越多的羊儿们放弃了，或是被自己的恐惧所折磨最终掉了下去。但是我依然向上爬着，为了那些相信我和我一起研究攀爬技巧的人们，为了现实中关心我等待着我的人。但愿这样的我也能为其他人带来一丝向上的勇气。

今天和C凯瑟琳谈了，虽然不知为什么她对我如此执着，但我还是拒绝了她。我只能说很抱歉，一直以来都瞒着她，但是我真的爱着自己的女朋友，想要给她幸福。所以对不起，C凯瑟琳，愿你幸福。



4月8日 第八夜・1

我做了一场梦，一场自己外遇的梦。梦的最后，外遇的对象和恋人相遇，争吵中恋人将外遇的女孩杀死了。而为了带她逃离这一切我与她不断地攀登。因为我不想失去她，我意识到了什么才是对我最重要的。

然而当我醒来，她离我而去了。因为她其实没有怀孕，因为她发觉了我内心的外遇。我们分手了。可恶！这就是爬到顶层的人获得的所谓"真正的自由"吗？！名为单身的自由……

4月8日 第八夜・2

我发现了事情的真相。原来，外遇的凯瑟琳不过都是我的幻觉！当我从梦中醒来，有关她的一切都消失了，短信、来电记录、相片，甚至没人见过她。然而我知道，唯一和她有过对话的人——酒吧"迷途羔羊"的店长托马斯·莫顿。他才是这一连串事件的幕后黑手。说什么为了防止拖拉的男人影响女性的结婚和人类人口的增长，因此让他们在恶魔中死去，或是因为外遇和女友分手，这样女方便能去找其他结婚欲望强烈的男性。胡说八道。我要找回我失去的一切，而他似乎也没有就这样放过我的意思。于是，今晚我将再次挑战那攀登高塔的恶梦。这一次并不是为了逃避死亡，而是为了开拓未来！不只是为了我，还有所有被恶梦所困扰的男人们。相信那个传说，如果我明天还能活下来的话我的愿望一定能够实现！

凯瑟琳，等着我。

好了，各位，看到这里不知你们有何感想？

游戏各个结局共同的部分就到这里，而接下来如何发展就要看你们内心是如何选择的了。是向往循规蹈矩平稳的普通生活？还是充满刺激奔放华丽奔放的混沌呢？为此你愿意付出性命吗？为此你愿意付出一生吗？又或者，仍处于迷惘中的你想要在人生路上继续求索呢。正如游戏中魔神阿斯塔罗斯所说，人生就像这游戏中的爬楼秘题一样，没有完全正确的解答，而你的价值观将引导你走向只属于你的人生之路。不管怎样，游戏的结局便是你内心的写照。接下来，剩下的只有勇敢的面对你所选择的人生了！

神决不会舍弃勇者。
——凯尔纳

人生正如没有正确答案的谜题。
——托马斯・马顿



结局条件

第九日，最终关"天上"会有四个问题，根据第九日之前谜之计量表的位置，以及四个问题的回答游戏将进入不同的结局。

第一问：为了你所追寻的东西你有拼上性命的觉悟吗？

恋人结局这里要选"当然有"，外遇和自由结局自然要选"拼命还是算了吧"

第二问：你所追求的是普通的日常生活吗？

恋人结局这里要选"是"，外遇结局自然选"不是"，自由结局选"不是"

第三问：你所追求的是充满刺激的混沌吗？

恋人结局这里要选"不是"，外遇结局自然选"是"，自由结局选"不是"

第四问：根据前面的回答不同这里的问题也会不同。总结起来的话就是：

结局	计量表	第一问	第二问	第三问	最终问
恋人TRUE	蓝色最大	もちろんある	そうだ	ちがう	覚悟はある
恋人NORMAL		もちろんある	そうだ	ちがう	あんまりない
外遇BAD		命までは	ちがう	そうだ	ない
自由NORMAL	蓝或红最大	命までは	ちがう	ちがう	探し続けたい
外遇TRUE	红色最大	命までは	ちがう	そうだ	ある
外遇NORMAL		命までは	ちがう	そうだ	ない
恋人BAD		もちろんある	そうだ	ちがう	ない
自由TRUE	中间位置	命までは	ちがう	ちがう	探し続けたい

由于除了计量表位置之外，都是靠第九夜的问答来决定结局，因此按照蓝色最大、红色最大、中间储存3个第九夜的存档，只要三周目便可看完所有结局。



PSP / Wii	本刊译名：SD高达G世纪 世界		2011年2月24日
战略模拟	NBGI	6090日元	日版
UMD/DVD	1人	1714M/480p	全年龄

机体成长AP点数效率分配研究

由于机体升到lv99能得到的AP点数有限，而不同等级时成长值倍率不同。具体如下表：

Lv	1~20	21~40	41~60	61~70	71~80	81~99
HP	250	400	550	700	850	1000
EN	2	3	4	5	6	7
攻击	1	2	3	4	5	6
防御	1	2	3	4	5	6
机动	1	2	3	4	5	6

可见，消耗同样的AP数值在机体Lv81之后获得的能力值成长最高。因此，对于想要以永久保存为目的培养的收藏用最强机体，需要在81级之前不进行任何AP改造，这样才能获得更好的成长效果。当然，由于本作取消了交换附加能力值奖励，用来开发交换的主战机体还请放心的改造就好了。

刷ACE点数/机体经验/钱方法推荐

驾驶员的成长离不开ACE点数，由于每关根据我方角色击破数排名不同分配点数，只要让击破数并列首位的人尽可能多，就能最大限度的获得ACE点数。关卡选A1木马出航。由于战舰击破算全部搭乘人员击破数，最有效率的方式是，出击两艘装满想要刷ACE点数角色的战舰（完成8个任务后出现EX1任务，之后可编辑第二艘战舰），两艘战舰各干掉一只扎古，再出击一机击破夏亚红扎古，一次任务即可获得11×50ACE点数。

由于开发、交换机体需要一定的机体等级，刷白板机经验也是本作重要的一个环节。选择关卡A3天使降临，初期只有8架互相距离很近的敌机，外加剧情角色有较强EXIA。用EXIA削弱敌人后用我方机击破，使用带エリート技能（增加机体获得经验值）的驾驶员并配合AI学习技能的OP零件可以最大限度的获得经验值。如果想要刷经验的机体是宇宙专用机的话，则可以使用A4追われる者たち。而后期等级提高之后可以再换到B3陨石のあとさき。

然而机体开发、交换最缺的果然还是钱。于是这里推荐使用倒A高达（能力解放），在刚才提到的A4关中开3次月光蝶地图炮即可全灭敌人，使用带有エリート技能的驾驶员（可以很便宜买到的マリア・オーエンス等），加上两个AI学习技能的OP零件，重复三次即可升到7级。机体购入需要10万，而Lv7之后卖价是20万。10分钟左右即可赚到10万，效率还是不错的。

专用机体列表

队长机

机体名	对应机体	机体名	对应机体
ザクII(指揮官機)	ザクII	ギラ・ズール(親衛隊機)	ギラ・ズール
ゲルググ(指揮官機)	ゲルググ	RFザク(指揮官機)	RFザク
高機動型ザクII(指揮官機)	高機動型ザクII	RFゲルググ(指揮官機)	RFゲルググ
ヅダ(指揮官機)	ヅダ	ドートレス・コマンド	ドートレス
ザクII改(指揮官機)	ザクII改	AEUイナクト(指揮官機)	AEUイナクト
ギラ・ドーガ(指揮官機)	ギラ・ドーガ	ティエレン宇宙型(指揮官機)	ティエレン宇宙型
リゼル(隊長機)	リゼル	ティエレン高機動B型(指揮官機)	ティエレン高機動B型

角色专用机

机体名	搭乗者	对应机体
ガルマ専用ドップ	ガルマ・ザビ	ドップ
シャア専用ザクII	シャア・アズナブル クワトロ・バジーナ	ザクII
シャア専用ズゴック		ズゴック
シャア専用ゲルググ		ゲルググ
シャア専用ゲルググ(ベーシック)		ゲルググ(ベーシック)
シャア専用リック・ドム		リック・ドム
ガルマ専用ザクII	ガルマ・ザビ	ザクII
マツナガ専用高機動型ザクII	シン・マツナガ	高機動型ザクII
ライデン専用高機動型ザクII	ジョニー・ライデン	
ライデン専用高機動型ゲルググ	ジョニー・ライデン	ゲルググ
ブルーディスティニー2号機(ニムバスカラー)	ニムバス・シュターゼン	ブルーディスティニー2号機
マレット専用アクトザク	マレッド・サンギーヌ	アクトザク
カスペン専用ゲルググ	ヘルベルト・フォン・カスペン	ゲルググ
ガトー専用ゲルググ	アナベル・ガトー	
シーマ専用ゲルググM	シーマ・ガラハウ	ゲルググM
ハマーン専用ガザC	ハマーン・カーン	ガザC
アムロ専用Zプラス	アムロ・レイ	Zプラス
ゲゼ(ヤザン機)	ヤザン・ゲーブル	ゲゼ(ゲモン機)
バウ	グレミー・トト	バウ(量産機)
レズン専用ギラ・ドーガ	レズン・シュナイダー	ギラ・ドーガ
アンジェロ専用ギラ・ズール	アンジェロ・ザウパー	ギラ・ズール
デナン・ゾン(黒の部隊仕様)	ザビーネ・シャル	デナン・ゾン
デナン・ゲー(黒の部隊仕様)		デナン・ゲー
エビル・S(黒の部隊仕様)		エビル・S
ベルガ・ギロス(黒の部隊仕様)		ベルガ・ギロス
ハリソン専用ガンダムF91	ハリソン・マディン	ガンダムF91
バーンズ専用バタラ	バーンズ・ガーンズバック	バタラ
ギリ専用ビギナ・ギナII	ギリ・ガデューカ・アスピス	ビギナ・ギナII
ゾロアット(白)	マーベット・フィンガーハット	ゾロアット
ゾロ(クロノクル機)	クロノクル・アシャー	ゾロ
ドッゴーラ(赤)	ルペ・シノ	ドッゴーラ(青)
エアリーズ(ノイン機)	ルクレツィア・ノイン	エアリーズ
トーラス(ノイン機)		トーラス(OZ)
ランスロー専用クラウダ	ランスロー・ダーウェル	クラウダ
クルーゼ専用ディン	ラウ・ル・クルーゼ	ディン
クルーゼ専用ゲイツ		ゲイツ
ブレイズザクウォーリア	アスラン・ザラ	ザクウォーリア
ルナマリア専用ガナーザクウォーリア	ルナマリア・ホーク	
レイ専用ブレイズザaクファントム	レイ・ザ・バレル	ザクファントム
イザーク専用スラッシュザクファントム	イザーク・ジュール	
ディアッカ専用ブレイズザクファントム	ディアッカ・エルスマン	
ライブザクウォーリア	ミーア・キャンベル	ザクウォーリア
ハイネ専用グフイグナイテッド	ハイネ・ヴェステンフルス	グフイグナイテッド
イザーク専用グフイグナイテッド	イザーク・ジュール	
バルトフェルド専用ガイアガンダム	アンドリュー・バルトフェルド	ガイアガンダム
ネオ専用ウィンダム	ネオ・ロアノーク ムウ・ラ・フラガ	ウィンダム
バルトフェルド専用ムラサメ	アンドリュー・バルトフェルド	ムラサメ
グラハム専用ユニオンフラッグカスタム	グラハム・エーカー ミスター・ブシドー	オーバーフラッグ
サーシェス専用AEUイナクトカスタム	アリー・アル・サーシェス	AEUイナクト
GN-XIII(連邦軍仕様)	セルゲイ・スミルノフ	GN-XIII(アロウズ仕様)
劉備ガンダム	劉備ガンダム	ガンダム
曹操ガンダム	曹操ガンダム	ガンダムDX
孫権ガンダム	孫権ガンダム	ガンダム試作3号機ステイメン
呂布トールギス	呂布トールギス	トールギス

©创通・SUNRISE ©创通・SUNRISE・每日放送

機動戦士ガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダム	2 陸戦型ガンダム	3 G-3ガンダム	3 ガンダム試作1号機	4 フルアーマーガンダム
ガンキャノン	2 量産型ガンキャノン	3 ガンタンク	4 ガンキャノンII	5 ガンダム
ガンタンク	2 61式戦車	3 量産型ガンタンク	4 ガンタンクII	5 ガンキャノン
コア・ファイター	3 コア・ブースター	4 ガンタンク	5 ガンキャノン	6 ガンダム
コア・ブースター	2 コア・ファイター	4 Gディフェンサー	-	-
61式戦車	2 ホバートラック	3 マゼラ・アタック	5 量産型ガンタンク	-
ボール	2 先行量産型ボール	3 量産型ガンタンク	4 ジム	-
ジム	2 ジム・コマンド	3 陸戦型ジム	4 ジム改	5 ジムII
ドップ	2 マゼラ・アタック	11 アッザム	-	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
マゼラ・アタック	2 ドップ	3 61式戦車	4 ヒルドルブ	-
ザクI	2 ザクI・スナイパータイプ	3 ザクII	4 ヅダ	5 ギャバン・ボルジャーノン
ザクII	2 ザクI	3 高機動型ザクII	4 ザクII改	5 グフ
グフ	2 ザクII	3 グフフライトタイプ	4 ドム	4 グフカスタム
ドム	2 グフ	2 リック・ドム	4 ドム・トローペン	-
リック・ドム	2 宇宙用高機動試験型ザク	2 グフ	2 ドムII	4 リック・ドムII
ギャン	3 ガルバルディα	4 ギャン改	5 R・ジャジャ	-
ゲルググ	2 ザクII	3 ゲルググJ	4 ガルバルディα	4 ゲルググM

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ゴッグ	2 アッガイ	3 ズゴック	4 ハイ・ゴッグ	5 ゾック
ゾック	2 ゴッグ	3 ズゴック	3 カプール	-
アッガイ	3 アッグガイ	4 ゴッグ	5 ズゴック	-
ズゴック	2 ゴッグ	3 ズゴックE	4 ゾック	-
アッザム	2 ザクレロ	3 アプサラスII	-	-
ザクレロ	2 ザクII	4 ビグロ	-	-
ビグロ	2 ザクレロ	4 ヴァル・ヴァロ	5 ブラウ・ブロ	7 ビグザム
ビグザム	2 ビグロ	3 量産型ビグザム	6 グランザム	-
ブラウ・ブロ	2 ビグロ	4 ジオング	5 エルメス	-
エルメス	3 ブラウ・ブロ	4 キュベレイ	-	-
ジオング	3 ブラウ・ブロ	4 ハンマ・ハンマ	5 パーフェクト・ジオング	-

機動戦士Zガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)	2ガンダム	3リック・ディアス(赤)	3ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)	4ガンダムMk-III
ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)	2ジム・クウエル	3ヘイズル	3バーザム	3ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)
リック・ディアス(赤)	3ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)	3シュツルム・ディアス	3ディジェ	-
メタス	3 リゼル	4 百式	5 Zガンダム	6 ZII
Gディフェンサー	2コア・ファイター	3コア・ブースター	4メガライダー	-
スーパーガンダム	2Gディフェンサー	3ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)	-	-
百式	3ガンダムMk-III	3百式改	4デルタプラス	-
Zガンダム	2メタス	3 Zプラス	4 ZII	5 ZZガンダム
ジムII	2ジム	3ネモ	4ジム・クウエル	4ジムIII
ネモ	2ジムII	3ジムIII	-	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ディジェ	2ゲルググ	3リック・ディアス(赤)	4ガンダムMk-III	-
ハイザック(ティターンズ仕様)	2ザクII	3ジム・クウエル	4ハイザック・カスタム	4マラサイ
ハイザック・カスタム	2ハイザック(ティターンズ仕様)	3マラサイ	-	-
ガルバルディβ	2ハイザック(ティターンズ仕様)	3ガルバルディα	4ガズアル	4ガズエル
マラサイ	2ハイザック(ティターンズ仕様)	3ガルバルディβ	-	-
バーザム	3ゼク・アイン	3ガンダムMk-II(ティターンズ仕様)	-	-
アッシマー	4ギャプラン	4ガブスレイ	-	-
ギャプラン	3アッシマー	3ギャプラン改	4バイアラン	-
ガブスレイ	3アッシマー	4ハンブラビ	5メッサーラ	5バウンド・ドック

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
バイアラン	4ギャプラン	4ガブスレイ	-	-
ハンブラビ	4ガブスレイ	4バイアラン	4メッサーラ	-
バウンド・ドック	3ムットゥー	4ガブスレイ	4バイアラン	-
サイコ・ガンダム	2ガンダムMk-V	3ドーベン・ウルフ	4サイコ・ガンダムMk-II	6サイコロガンダム
メッサーラ	3ボリノーク・サマーン	3パラス・アテネ	5ジ・O	-
ボリノーク・サマーン	3パラス・アテネ	3メッサーラ	4ジ・O	-
パラス・アテネ	3ボリノーク・サマーン	3メッサーラ	4ジ・O	-
ジ・O	3ボリノーク・サマーン	3パラス・アテネ	4タイタニア	-
ガザC	2ゲゼ(ゲモン機)	3ガザD	4ガ・ゾウム	-
キュベレイ	3量産型キュベレイ	3エルメス	4キュベレイMk-II(プル仕様)	4キュベレイMk-II(プルツー仕様))

GUNDAM SENTINEL

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C
Sガンダム	3Zプラス	4Ex-Sガンダム	4FAZZ
Ex-Sガンダム	2Sガンダム	6ディープストライカー	-
ディープストライカー	2Sガンダム	3Ex-Sガンダム	-
Zプラス	3ギャプラン改	3Zガンダム	4デルタプラス

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C
FAZZ	3Sガンダム	3ZZガンダム	4フルアーマーZZガンダム
ガンダムMk-V	3ガンダムMk-IV	4ドーベン・ウルフ	6サイコ・ガンダム
ゼク・アイン	2バーザム	3ゼク・ツヴァイ	-
ゼク・ツヴァイ	2バーザム	3ゼク・アイン	4ザクIII

機動戦士ガンダムZZ

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ZZガンダム	2量産型ZZガンダム	3Zガンダム	4フルアーマーZZガンダム	-
フルアーマーZZガンダム	3FAZZ	3ZZガンダム	-	-
メガライダー	2コア・ファイター	3Gディフェンサー	-	-
ジムIII	2ジム	3ジムII	4ジェガン	-
ゲゼ(ゲモン機)	3ガザC	4ガザD	5ガ・ゾウム	-
ガザD	2ガザC	3ガ・ゾウム	4ガルスJ	-
ガ・ゾウム	2ガザC	3ガザD	4ガルスJ	-
ガルスJ	2ザクII	3グフ	3ガ・ゾウム	4ズサ
ズサ	3ガルスJ	4ズサン	-	-
ハンマ・ハンマ	3ジオング	4ドーベン・ウルフ	5ゲーマルク	-
R・ジャジャ	3ギャン改	4ガズアル	4ガズエル	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
バウ(量産機)	3ドライセン	4Zガンダム	-	-
カプール	2ゴッグ	3ズゴック	3カプル	4ゾック
シュツルム・ディアス	2リック・ドム	3リック・ディアス(赤)	4ガンダムMk-III	-
ドライセン	2ドム	2リック・ドム	4バウ(量産機)	-
ザクIII	2ザクII	3ギラ・ドーガ	4RFザク	4ザクIII改
ザクIII改	2ザクII	3ザクIII	4RFザク	6ザク50
リゲルグ	2ゲルググ	4量産型キュベレイ	-	-
ガズアル	2ガルバルディα	3ガルバルディβ	4ガズエル	5リゲルグ
ガズエル	2ガルバルディα	3ガルバルディβ	4ガズアル	5リゲルグ
ゲーマルク	3キュベレイ	3ドーベン・ウルフ	3ハンマ・ハンマ	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ドーベン・ウルフ	3ガンダムMk-V	4ハンマ・ハンマ	5ゲーマルク	7サイコ・ガンダム
キュベレイMk-II(プル仕様)	3量産型キュベレイ	4キュベレイ	4キュベレイMk-II(プルツー仕様))	6クイン・マンサ
キュベレイMk-II(プルツー仕様))	3量産型キュベレイ	4キュベレイ	4キュベレイMk-II(プル仕様)	6クイン・マンサ
量産型キュベレイ	3リゲルグ	4エルメス	5キュベレイ	-
サイコ・ガンダムMk-II	3サイコ・ガンダム	5サイコロガンダム	-	-
クイン・マンサ	2キュベレイ	2キュベレイMk-II(プル仕様)	2キュベレイMk-II(プルツー仕様))	3クシャトリヤ

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
νガンダム	3量産型νガンダム	4νガンダムHWS	5サザビー	7Hi-νガンダム
リ・ガズィ	2Zガンダム	3ZII	4リ・ガズィ・カスタム	-
ジェガン	2ジムIII	3ジェガンD型	4グスタフ・カール	4ヘビーガン
ギラ・ドーガ	3ギラ・ズール	4メッサー	5ヤクト・ドーガ(クェス専用機)	5ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用機)
ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用機)	2ギラ・ドーガ	3ヤクト・ドーガ(クェス専用機)	5サザビー	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ヤクト・ドーガ(クェス専用機)	2ギラ・ドーガ	3ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用機)	5サザビー	-
α・アジール	2ギラ・ドーガ	3ヤクト・ドーガ(クェス専用機)	4ノイエ・ジール	5エビル・ドーガ
サザビー	3ヤクト・ドーガ(クェス専用機)	3ヤクト・ドーガ(ギュネイ専用機)	5シナンジュ	5ナイチンゲール

撕裂宇宙穿越交错的时空

機動戦士ガンダムUC

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ユニコーンガンダム	2シルエットガンダム	4νガンダム	4ペーネロペー	-
リゼル	2ジェガン	3メタス	4Zガンダム	5ZII
デルタプラス	3百式	3Zプラス	3Zガンダム	4Sガンダム
ジェガンD型	2ジェガン	3グスタフ・カール	4スタークジェガン	4ヘビーガン
スタークジェガン	2ジェガン	3ジェガンD型	3グスタフ・カール	4ヘビーガン
ロト	2ガンタンクR44	4Gキャノン	-	-
シナンジュ	2ギラ・ズール	3サザビー	4ユニコーンガンダム	-
ギラ・ズール	2ギラ・ドーガ	3メッサー	-	-
クシャトリヤ	2ギラ・ズール	3ヤクト・ドーガ（クェス専用機）	3ヤクト・ドーガ（ギュネイ専用機）	4クイン・マンサ

機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C
Ξガンダム	4νガンダム	4ペーネロペー	-
メッサー	2ギラ・ドーガ	3ギラ・ズール	3RFザク
ペーネロペー	4νガンダム	4Ξガンダム	-
グスタフ・カール	2ジェガン	3ヘビーガン	-

機動戦士ガンダムF90

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムF90	2Gキャノン	3ガンダムF90（フル装備）	4ガンダムF90（火星独立ジオン軍仕様）	5ガンダムF91
ガンダムF90(フル装備)	2Gキャノン	3ガンダムF90	4ガンダムF91	-
ガンダムF90（火星独立ジオン軍仕様）	3RFザク	3ガンダムF90	4シルエットガンダム	-
RFザク	2ザクII	4RFドム	6ザク50	-
RFドム	2ドム	2リックドム	3RFザク	4RFゲルググ
RFゲルググ	2ゲルググ	3RFザク	3RFドム	4リゲルグ
グランザム	2RFザク	3RFドム	3RFゲルググ	5ビグザム

機動戦士ガンダム シルエットフォーミュラ91

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
シルエットガンダム	2ガンダムF90	3ガンダムF91	4ネオガンダム	-
ネオガンダム	2シルエットガンダム	3ガンダムF91	4ペーネロペー	-
ベルガ・バルス	2ベルガ・ダラス	2ダギ・イルス	3ベルガ・ギロス	4ビギナ・ギナ
ビギナ・ゼラ	2ベルガ・ギロス	3ビギナ・ギナ	3ビギナ・ギナII	4ビギナ・ロナ

機動戦士ガンダムF91

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムF91	3ガンダムF90	4シルエットガンダム	5クロスボーン・ガンダムX1	-
ヘビーガン	2ジェガン	3グスタフ・カール	4Gキャノン	4ジェムズガン
Gキャノン	2ヘビーガン	5ガンダムF90	-	-
ガンタンクR44	2ガンタンク	3ロト	4Gキャノン	-
デナン・ゾン	2エビル・S	2ゾンド・ゲー	3デナン・ゲー	5ベルガ・ダラス
デナン・ゲー	2エビル・S	2デナン・ゾン	4ベルガ・ダラス	5ベルガ・ギロス
エビル・S	2ダギ・イルス	3デナン・ゾン	3デナン・ゲー	6ダギ・イルス
ベルガ・ダラス	2エビル・S	3デナン・ゾン	3デナン・ゲー	4ベルガ・ギロス
ベルガ・ギロス	3ベルガ・ダラス	3ダギ・イルス	4ベルガ・バルス	5ビギナ・ギナ
ダギ・イルス	2エビル・S	3ベルガ・ダラス	4ベルガ・ギロス	5ビギナ・ギナ
ビギナ・ギナ	3ベルガ・ギロス	4ビギナ・ギナII	3ビギナ・ゼラ	4ビギナ・ロナ
ラフレシア	2デナン・ゾン	3ベルガ・ダラス	4ビギナ・ギナ	5エビル・ドーガ

機動戦士クロスボーン・ガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
クロスボーン・ガンダムX1	2フリント	3クロスボーン・ガンダムX1改	4クロスボーン・ガンダムX2	4クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1改	2フリント	3クロスボーン・ガンダムX1	4クロスボーン・ガンダムX2	4スカルハート
クロスボーン・ガンダムX2	2フリント	3クロスボーン・ガンダムX2改	4クロスボーン・ガンダムX1	4クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX2改	-	-	-	-
クロスボーン・ガンダムX3	2フリント	4クロスボーン・ガンダムX1	4クロスボーン・ガンダムX2	6クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
フリント	3レコードブレイカー	4クロスボーン・ガンダムX1	4クロスボーン・ガンダムX2	4クロスボーン・ガンダムX3
ゾンド・ゲー	2エビル・S	3デナン・ゾン	4デナン・ゲー	-
バタラ	3ペズ・バタラ	4ヴァゴン	-	-
ペズ・バタラ	2バタラ	3ヴァゴン	5	-
ヴァゴン	2バタラ	3ペズ・バタラ	5	-
アビジョ	2バタラ	4クァバーゼ	4トトゥガ	5
クァバーゼ	3	4アビジョ	4トトゥガ	5
量産型クァバーゼ	-	-	-	-
トトゥガ	2バタラ	4アビジョ	4クァバーゼ	5
エレファンテ	3アビジョ	3クァバーゼ	3トトゥガ	4
ノーティラス	-	-	-	-
ディビニダド	-	-	-	-

機動戦士クロスボーン・ガンダム スカルハート /鋼鉄の7人

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
スカルハート	2クロスボーン・ガンダムX1	3クロスボーン・ガンダムX1改	4クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	
アマクサ	2バタラ	3クロスボーン・ガンダムX2	4コルニグス	
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	2フリント	3レコードブレイカー	3クロスボーン・ガンダムX1	3クロスボーン・ガンダムX3
レコードブレイカー	3フリント	4クロスボーン・ガンダムX1	4ガンダムF91	5V2ガンダム
コルニグス	2バタラ	3アマクサ	4インプルース・コルニグス	-
インプルース・コルニグス	2バタラ	3アマクサ	3コルニグス	-

機動戦士Vガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
Vガンダム	3ガンイージ	4V2ガンダム	–	–
V2ガンダム	2Vガンダム	3レコードブレイカー	4ザンスパイン	4V2アサルトバスター
V2アサルトバスター	2Vガンダム	3レコードブレイカー	4V2ガンダム	4ザンスパイン
ガンイージ	2ジェムズガン	2ジャベリン	3ガンブラスター	4Vガンダム
ガンブラスター	2ジェムズガン	2ジャベリン	3ガンイージ	4Vガンダム
ジェムズガン	2ヘビーガン	3ジャベリン	4ガンイージ	–
ジャベリン	2ヘビーガン	3ジェムズガン	4ガンイージ	–
ゾロアット	2ゾロ	3シャッコー	4ゲドラフ	–
ゾロ	2ゾロアット	3トムリアット	4ゴッゾーラ	–
トムリアット	2ゾロ	3ゴッゾーラ	4ドムットリア	5リカール
ドムットリア	2ゾロ	3トムリアット	4ゴッゾーラ	5リカール
ゴッゾーラ	2ゾロ	3ドムットリア	4ドムットリア	5リカール
リカール	2ゾロ	3ゾロアット	4ゲドラフ	5ドッゴーラ(青)

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
アビゴル	2ゾロアット	3シャッコー	4ジャバコ	5ザンネック
ドッゴーラ(青)	2ゾロアット	2シャッコー	3ゲドラフ	3リカール
ゲドラフ	2ゾロアット	3ゾリディア	4ブルッケング	6ドッゴーラ(青)
ゾリディア	2ゾロアット	3ゲドラフ	4ブルッケング	6ドッゴーラ(青)
ブルッケング	2ゾロアット	3ゲドラフ	4ゾリディア	6ドッゴーラ(青)
シャッコー	2ゾロアット	3ジャバコ	4リグ・シャッコー	5アビゴル
リグ・シャッコー	2ゾロアット	3シャッコー	4コンティオ	5ゴトラタン
コンティオ	2ゾロアット	3シャッコー	4ジャバコ	5リグ・コンティオ
ジャバコ	2ゾロアット	3シャッコー	4コンティオ	5アビゴル
リグ・コンティオ	2ゾロアット	3コンティオ	4リグ・リング	–
ザンネック	2ゾロアット	3アビゴル	4ゲンガオゾ	5ザンスパイン
ゲンガオゾ	2ゾロアット	4ザンネック	5ザンスパイン	–
ゴトラタン	2ゾロアット	3コンティオ	4リグ・リング	4リグ・シャッコー

機動武闘伝Gガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
シャイニングガンダム	2ライジングガンダム	3ガンダムシュピーゲル	4ゴッドガンダム	–
ゴッドガンダム	2ライジングガンダム	3シャイニングガンダム	3ガンダムシュピーゲル	4マスターガンダム
ガンダムマックスター	3ドラゴンガンダム	3ガンダムローズ	3ボルトガンダム	3ガンダムシュピーゲル
ドラゴンガンダム	3ガンダムローズ	3ガンダムマックスター	3ボルトガンダム	3ガンダムシュピーゲル
ガンダムローズ	3ドラゴンガンダム	3ガンダムマックスター	3ボルトガンダム	3ガンダムシュピーゲル
ボルトガンダム	3ドラゴンガンダム	3ガンダムローズ	3ガンダムマックスター	3ガンダムシュピーゲル
ガンダムシュピーゲル	3ドラゴンガンダム	3ガンダムローズ	3ガンダムマックスター	3ボルトガンダム
ライジングガンダム	2ブッシ	3ノブッシ	5シャイニングガンダム	–
マンダラガンダム	3ノーベルガンダム	3ネロスガンダム	3ジョンブルガンダム	3ガンダムシュピーゲル
ネロスガンダム	2デスアーミー	4ガンダムシュピーゲル	4ガンダムヘブンズソード	–
ガンダムヘブンズソード	2デスアーミー	3ネロスガンダム	6グランドマスターガンダム	–
ジョンブルガンダム	2カッシング	2デスアーミー	4ガンダムシュピーゲル	6グランドガンダム
カッシング	2ブッシ	3ノブッシ	3デスアーミー	6ジョンブルガンダム
グランドガンダム	2デスアーミー	3ジョンブルガンダム	5グランドマスターガンダム	–

开发机	开发结果A	开发结果B	开口果C	开发结果D
ノーベルガンダム	3マンダラガンダム	4ガンダムシュピーゲル	4ウォルターガンダム	–
ウォルターガンダム	2デスアーミー	3ノーベルガンダム	6グランドマスターガンダム	–
マスターガンダム	3ウォルターガンダム	3ガンダムヘブンズソード	4ゴッドガンダム	4グランドガンダム
グランドマスターガンダム	2ウォルターガンダム	2ガンダムヘブンズソード	3マスターガンダム	3グランドガンダム
ブッシ	3ノブッシ	4ファントマ	5ライジングガンダム	–
ノブッシ	2ブッシ	3ファントマ	4ライジングガンダム	–
ファントマ	2ブッシ	3ノブッシ	4ライジングガンダム	–
デスアーミー	3デスバット	4ネロスガンダム	4ジョンブルガンダム	9マスターガンダム
デスバット	2デスアーミー	6マスターガンダム	9デビルガンダム	–
デビルガンダム	2デスアーミー	3デスバット	3ガンダムシュピーゲル	5デビルガンダム(最終形態)
デビルガンダム(最終形態)	2デスアーミー	3デスバット	3ガンダムシュピーゲル	5デビルガンダムJr.

新機動戦記ガンダムW /Endless Waltz

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ウイングガンダム	3メリクリウス	3ガンダムデスサイズ	3ガンダムヘビーアームズ	5ウイングガンダムゼロ
ウイングガンダムゼロ	2ウイングガンダム	3トールギス	4ウイングガンダムゼロ(EW)	–
ガンダムデスサイズ	3ガンダムヘビーアームズ	3ガンダムサンドロック	4ガンダムデスサイズヘル	–
ガンダムデスサイズヘル	2ガンダムデスサイズ	3トールギス	4ガンダムデスサイズヘル(EW)	–
ガンダムヘビーアームズ	3ヴァイエイト	3ガンダムサンドロック	3シェンロンガンダム	4ガンダムヘビーアームズ改
ガンダムヘビーアームズ改	2ガンダムヘビーアームズ	3トールギス	3ガンダムヘビーアームズ改(EW)	–
ガンダムサンドロック	3シェンロンガンダム	3ウイングガンダム	4ガンダムサンドロック改	–
ガンダムサンドロック改	2ガンダムサンドロック	3トールギス	4ガンダムサンドロック改(EW)	–
シェンロンガンダム	3ウイングガンダム	3ガンダムデスサイズ	4アルトロンガンダム	–
アルトロンガンダム	2シェンロンガンダム	3トールギス	4ガンダムナタク	–
トールギス	2リーオー(OZ)	3ウイングガンダム	4トールギスII	5トールギスIII
トールギスII	2リーオー(OZ)	3トールギス	4トールギスIII	4ガンダムエピオン
リーオー(地上)	2リーオー(宇宙)	3リーオー(OZ)	4エアリーズ	5トーラス(OZ)
リーオー(宇宙)	2リーオー(地上)	3リーオー(OZ)	4エアリーズ	5トーラス(OZ)

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
リーオー(OZ)	2リーオー(地上)	2リーオー(宇宙)	4トーラス(OZ)	7トールギス
エアリーズ	2リーオー(地上)	2リーオー(宇宙)	3リーオー(OZ)	4トーラス(OZ)
トーラス(OZ)	2リーオー(地上)	2リーオー(宇宙)	3リーオー(OZ)	4ビルゴ
ヴァイエイト	2リーオー(OZ)	3ビルゴ	4メリクリウス	4ガンダムヘビーアームズ
メリクリウス	2リーオー(OZ)	3ビルゴ	4ヴァイエイト	4ウイングガンダム
ビルゴ	2リーオー(OZ)	3トーラス(OZ)	4ビルゴII	5サーペント
ビルゴII	3ビルゴ	4ヴァイエイト	4メリクリウス	4サーペント
ガンダムエピオン	3シェンロンガンダム	4ガンダムアクエリアス	4ウイングガンダムゼロ	–
ウイングガンダムゼロ(EW)	2リーオー(OZ)	3ウイングガンダム	4トールギス	4ウイングガンダムゼロ
ガンダムデスサイズヘル(EW)	2リーオー(OZ)	3ガンダムデスサイズ	4トールギス	4ガンダムデスサイズヘル
ガンダムヘビーアームズ改(EW)	2リーオー(OZ)	3ガンダムヘビーアームズ	4トールギス	4ガンダムヘビーアームズ改
ガンダムサンドロック改(EW)	2リーオー(OZ)	3ガンダムサンドロック	4トールギス	4ガンダムサンドロック改
ガンダムナタク	2リーオー(OZ)	3シェンロンガンダム	4トールギス	4アルトロンガンダム
トールギスIII	2リーオー(OZ)	3トールギス	4トールギスIII	4ガンダムエピオン
サーペント	2トーラス(OZ)	3ビルゴ	4ビルゴII	4ガンダムヘビーアームズ改(EW)

機動新世紀ガンダムX

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムX	2GXビット	3ガンダムXディバイダー	4ガンダムDX	–
ガンダムXディバイダー	2GXビット	3ガンダムエアマスター	3ガンダムレオパルド	4ガンダムDX
ガンダムDX	2GXビット	3ガンダムX	4ガンダムベルフェゴール	–
ガンダムエアマスター	3Gファルコン	4ガンダムレオパルド	4ガンダムX	5ガンダムエアマスター・バースト
ガンダムエアマスター・バースト	2Gファルコン	3ガンダムレオパルド	4ガンダムX	5ガンダムベルフェゴール
ガンダムレオパルド	3Gファルコン	4ガンダムエアマスター	4ガンダムX	5ガンダムレオパルド・デストロイ
ガンダムレオパルド・デストロイ	2Gファルコン	3ガンダムエアマスター	4ガンダムX	5ガンダムベルフェゴール
Gファルコン	2エニルカスタム	3ガンダムエアマスター	3ガンダムレオパルド	4ガンダムX
ドートレス	2ドートレス・ウエポン	4バリエント	5ドートレス・ネオ	–
ドートレス・ウエポン	2ドートレス	4バリエント	5ドートレス・ネオ	–
ドートレス・ネオ	2ドートレス	2ドートレス・ウエポン	3バリエント	–
ガディール	3バリエント	4ドートレス・ネオ	–	
バリエント	2ドートレス	2ドートレス・ウエポン	3ガディール	4ドートレス・ネオ

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムヴァサーゴ	4ガンダムアシュタロン	4ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	5ガンダムベルフェゴール	–
ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	3ガンダムヴァサーゴ	4ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	4ガンダムベルフェゴール	–
ガンダムアシュタロン	4ガンダムヴァサーゴ	4ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	5ガンダムベルフェゴール	–
ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	3ガンダムアシュタロン	4ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	4ガンダムベルフェゴール	–
ジェニス	2エニルカスタム	3ジュラッグ	4セプテム	5オクト・エイプ
エニルカスタム	2ジェニス	2ジュラッグ	3セプテム	4オクト・エイプ
ジュラッグ	2ジェニス	3エニルカスタム	4セプテム改	7ベルティゴ
セプテム	2ジェニス	2ジュラッグ	3セプテム改	4オクト・エイプ
セプテム改	2ジェニス	2ジュラッグ	3セプテム	4オクト・エイプ
オクト・エイプ	2ジェニス	3セプテム	5クラウダ	6ベルティゴ
クラウダ	2ジェニス	3セプテム	4オクト・エイプ	5ベルティゴ
フェブラル	2ジェニス	4ベルティゴ	5グランディーネ	7パトゥーリア
ベルティゴ	2ジュラッグ	3オクト・エイプ	4フェブラル	7パトゥーリア
グランディーネ	2ジェニス	2ドートレス	3フェブラル	4パトゥーリア
パトゥーリア	2ジュラッグ	3ベルティゴ	4グランディーネ	–
GXビット	2ドートレス	3D.O.M.E.ビット	5ガンダムX	–
D.O.M.E.ビット	2GXビット	3ガンダムエアマスター	3ガンダムレオパルド	4ガンダムX

∀ガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
∀ガンダム	3ガンダム	4シルバー・スモー	5∀ガンダム(能力解放)	-
∀ガンダム(能力解放)	2∀ガンダム	3ゴールド・スモー	4ターンX	-
カプル	2カプール	4コレン・カプル	-	-
コレン・カプル	2カプル	2カプール	5イーゲル	-
ボルジャーノン	2ザクII	3ギャバン・ボルジャーノン	6ザクIII	-
ギャバン・ボルジャーノン	2ザクI	3ボルジャーノン	-	-
シルバー・スモー	2フラット	4∀ガンダム	4ゴールド・スモー	-
ゴールド・スモー	2フラット	3∀ガンダム	3シルバー・スモー	-
ウォドム	2ウァッド	3フラット	4強化型ウォドム	-
強化型ウォドム	2ウァッド	2フラット	3ウォドム	-
ウァッド	4ゴッゾー	6フラット	8ウォドム	-
フラット	2ウァッド	3ハイヒール	4マヒロー	4ムットゥー
ハイヒール	2ウァッド	3フラット	4マヒロー	4ムットゥー
ムットゥー	3フラット	5バウンド・ドック	-	-
イーゲル	2ウァッド	3フラット	3ゴッゾー	4コレン・カプル
ゴッゾー	2ウァッド	3フラット	5イーゲル	-
ズサン	ズサ2	3マヒロー	-	-
マヒロー	2フラット	4ウォドム	5バンデット	-
バンデット	2マヒロー	3ズサン	6ターンX	-
ターンX	2フラット	3∀ガンダム	3バンデット	-

機動戦士ガンダムSEED /ASTRAY /X ASTRAY

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ストライクガンダム	2ストライクダガー	3ストライクルージュ	4デュエルガンダム	4ストライクノワール
ストライクルージュ	2ストライクダガー	3ストライクガンダム	4ストライクノワール	5アカツキ
メビウス・ゼロ	2スカイグラスパー	4エグザス	-	-
スカイグラスパー	3メビウス・ゼロ	4エグザス	6ストライクガンダム	-
デュエルガンダム	3デュエルガンダム アサルトシュラウド	4ブリッツガンダム	4ストライクガンダム	4バスターガンダム
デュエルガンダム アサルトシュラウド	3ブリッツガンダム	3ストライクガンダム	3バスターガンダム	4ブルデュエル
バスターガンダム	4デュエルガンダム	4ストライクガンダム	4カラミティガンダム	5ヴェルデバスター
ブリッツガンダム	4デュエルガンダム	4イージスガンダム	4バスターガンダム	4フォビドゥンガンダム
イージスガンダム	4ブリッツガンダム	4デュエルガンダム	4バスターガンダム	4レイダーガンダム
フリーダムガンダム	3ドレッドノートガンダム	4インパルスガンダム	5ストライクフリーダムガンダム	6フリーダムガンダム(ミーティア)
フリーダムガンダム(ミーティア)	2フリーダムガンダム	4ストライクフリーダムガンダム	5ジャスティスガンダム(ミーティア)	-
ジャスティスガンダム	3ドレッドノートガンダム	4セイバーガンダム	5インフィニットジャスティスガンダム	6ジャスティスガンダム(ミーティア)
ジャスティスガンダム(ミーティア)	2ジャスティスガンダム	4インフィニットジャスティスガンダム	5フリーダムガンダム(ミーティア)	-
M1アストレイ	2ストライクダガー	2M1アストレイ(シュライク)	4アストレイ レッドフレーム	4アストレイ ブルーフレーム
ストライクダガー	3ダガーL	4M1アストレイ	5ストライクガンダム	6ゲルズゲー
カラミティガンダム	4バスターガンダム	4レイダーガンダム	4フォビドゥンガンダム	-
フォビドゥンガンダム	4ブリッツガンダム	4レイダーガンダム	4カラミティガンダム	-
レイダーガンダム	4イージスガンダム	4フォビドゥンガンダム	4カラミティガンダム	-
ジン	2ジンハイマニューバ	4シグー	-	-
ジンハイマニューバ	2ジン	3ジンハイマニューバ2型	4シグー	-
シグー	2ジン	3ディン	4ゲイツ	-
ディン	2ジン	3シグー	4バビ	-
ゲイツ	2ジン	3シグー	4ゲイツR	-
バクゥ	3ケルベロスバクゥハウンド	4ラゴゥ	5ガイアガンダム	-
ラゴゥ	2バクゥ	3ケルベロスバクゥハウンド	4ガイアガンダム	-
プロヴィデンスガンダム	3Xアストレイ	4レジェンドガンダム	-	-
アストレイ レッドフレーム	2M1アストレイ	3アストレイブルーフレーム	4ストライクガンダム	5ハイペリオンガンダム
アストレイ ブルーフレーム	2M1アストレイ	3アストレイレッドフレーム	4デュエルガンダム	5ハイペリオンガンダム
ドレッドノートガンダム	2ゲイツ	3Xアストレイ	4ジャスティスガンダム	4フリーダムガンダム
Xアストレイ	2アストレイ レッドフレーム	3ドレッドノートガンダム	4ジャスティスガンダム	4フリーダムガンダム
ハイペリオンガンダム	2ストライクダガー	3アストレイ レッドフレーム	3アストレイ ブルーフレーム	4スターゲイザー

機動戦士ガンダムSEED DESTINY

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
インパルスガンダム	4ガイアガンダム	4アビスガンダム	4カオスガンダム	5デスティニーガンダム
セイバーガンダム	3ガイアガンダム	3アビスガンダム	3カオスガンダム	4ジャスティスガンダム
ザクウォーリア	2ゲイツR	3ザクファントム	4グフイグナイテッド	-
ザクファントム	2ゲイツR	3ザクウォーリア	4グフイグナイテッド	5インパルスガンダム
グフイグナイテッド	2ザクウォーリア	4ドムトルーパー	-	-
デスティニーガンダム	3インパルスガンダム	4レジェンドガンダム	-	-
レジェンドガンダム	4デスティニーガンダム	4プロヴィデンスガンダム	-	-
ゲイツR	2ジン	2シグー	3ゲイツ	4ザクウォーリア
バビ	2シグー	3ディン	4ゲイツR	-
ジンハイマニューバ2型	2ジン	2ジンハイマニューバ	3シグー	4ゲイツ
カオスガンダム	4ガイアガンダム	4インパルスガンダム	4アビスガンダム	5セイバーガンダム
アビスガンダム	4ガイアガンダム	4インパルスガンダム	4カオスガンダム	5セイバーガンダム
ガイアガンダム	2バクゥ	4アビスガンダム	4カオスガンダム	5セイバーガンダム
ダガーL	2ストライクダガー	3ダークダガーL	4ウィンダム	-
ダークダガーL	2ストライクダガー	3ダガーL	4ウィンダム	6ストライクノワール
ウィンダム	2ストライクダガー	3ダガーL	3ダークダガーL	5ストライクガンダム
エグザス	3ダークダガーL	3メビウス・ゼロ	4ウィンダム	-
ザムザザー	3ゲルズゲー	6デストロイガンダム	-	-
ゲルズゲー	2ストライクダガー	3ザムザザー	6デストロイガンダム	-
デストロイガンダム	2ウィンダム	3エグザス	4ゲルズゲー	4ザムザザー
M1アストレイ(シュライク)	2ストライクダガー	3アストレイ レッドフレーム	3アストレイ ブルーフレーム	4ムラサメ
ムラサメ	2M1アストレイ	2M1アストレイ(シュライク)	5アカツキ	-
アカツキ	2ムラサメ	3ストライクルージュ	4ジャスティスガンダム	4フリーダムガンダム
ドムトルーパー	2ザクウォーリア	3グフイグナイテッド	-	-
ストライクフリーダムガンダム	3フリーダムガンダム	6ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	-	-
ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	2ストライクフリーダムガンダム	5インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	-	-
インフィニットジャスティスガンダム	3ジャスティスガンダム	6インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)		-
インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	2ジャスティスガンダム	5ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	-	-

其他作品

機動戦士ガンダムSEED C.E.73 STARGAZER

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
スターゲイザー	2M1アストレイ	3ハイペリオンガンダム	-	-
ストライクノワール	2ダークダガーL	3ストライクガンダム	4ヴェルデバスター	4ブルデュエル
ブルデュエル	2ダークダガーL	3デュエルガンダム アサルトシュラウド	4ヴェルデバスター	4ストライクノワール
ヴェルデバスター	2ダークダガーL	3バスターガンダム	4ヴェルデバスター	4ストライクノワール
ケルベロスバクゥハウンド	2バクゥ	3ラゴゥ	4ガイアガンダム	-

機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ブルーディスティニー1号機	2陸戦型ジム	3陸戦型ガンダム	4ブルーディスティニー2号機	4ブルーディスティニー3号機
ブルーディスティニー2号機	2陸戦型ジム	3陸戦型ガンダム	4ブルーディスティニー1号機	4ブルーディスティニー3号機
ブルーディスティニー3号機	2陸戦型ジム	3陸戦型ガンダム	4ブルーディスティニー1号機	4ブルーディスティニー3号機
イフリート改	2イフリート	3イフリート・ナハト	4ブルーディスティニー1号機	-

機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに…

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダム4号機	3ガンダム	3ガンダム4号機(ブースター装備)	4ガンダム5号機	5ガンダム6号機(マドロック)
ガンダム4号機(ブースター装備)	3ガンダム	3ガンダム4号機	4ガンダム5号機	4ガンダム6号機(マドロック)
ガンダム5号機	3ガンダム	3ガンダム5号機(ブースター装備)	4ガンダム4号機	5ガンダム6号機(マドロック)
ガンダム5号機(ブースター装備)	3ガンダム	3ガンダム5号機	4ガンダム4号機	4ガンダム6号機(マドロック)

SDガンダムGX

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
トルネードガンダム	3フェニックス・ゼロ	4ガンダム(ベーシック)	4∀ガンダム(ベーシック)	4エールストライクガンダム(ベーシック)

ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダム6号機(マドロック)	3ガンダム	3ガンダム4号機	3ガンダム5号機	4ガンダム7号機

機動戦士ガンダム戦記 BATTLEFIELD RECORD U.C.0081

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダム7号機	2RX-81スタンダードアーマー	3ガンダム	3ガンダム6号機(マドロック)	4ガンダムMk-II(エゥーゴ仕様)
RX-81スタンダードアーマー	3ガンダム	4ガンダム7号機	5フルアーマーガンダム	-
イフリート・ナハト	2イフリート	3イフリート改	4ギャン	-

SDガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	
サイコロガンダム	4サイコ・ガンダム	5サイコ・ガンダムMk-II	6サイコ・ハロ	

機動戦士ガンダムCROSS DIMENSION 0079 死に行く者たちへの祈り

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
イフリート	2グフ	3ドム	4イフリート改	5イフリート・ナハト

機動戦士ガンダム 戦場の絆

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ザクI・スナイパータイプ	2ザクI	3ザクII	4ザクキャノン	-
ジム・ストライカー	2ジム改	3ジム・スナイパーカスタム	3ジム・カスタム	4ストライカー・カスタム
ストライカー・カスタム	2ジム改	3ジム・ストライカー	4ヘイズル	-
ガンダム試作2号機(MLRS装備)	2ガンダム	2ガンダム試作2号機	3ガンダム試作1号機	3ガンダム試作3号機ステイメン

機動戦士ガンダム ギレンの野望

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	
ガーベラ・テトラ改	2ガーベラ・テトラ	3リック・ディアス	4R・ジャジャ	

Gジェネレーションオリジナル

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ネティクス	3アレックス	4ガンダムMk-IV	5量産型νガンダム	-
量産型ビグザム	3ビグロ	4アプサラスII	5ビグザム	-
グレート・ジオング	2パーフェクト・ジオング	3ビグザム	4ノイエ・ジール	5クイン・マンサ
ノイエ・ジールII	3ノイエ・ジール	4サザビー	5α・アジール	-
ギャプラン改	3アッシマー	3ギャプラン	4バイアラン	-
ガンダムMk-IV	3ガンダムMk-III	3ネティクス	4ガンダムMk-V	-
タイタニア	3ボリノーク・サマーン	3パラス・アテネ	3メッサーラ	4ジ・O
ギャン改	2ギャン	3ガルバルディα	4R・ジャジャ	-
ビギナ・ロナ	2ベルガ・ダラス	2ダギ・イルス	3ベルガ・ギロス	4ビギナ・ギナ
エビル・ドーガ	2エビル・S	4α・アジール	4ラフレシア	-
ザク50	2ザクI	3ザクII	4ギラ・ドーガ	5RFザク
リグ・リング	2ゾロアット	4ザンネック	5ゴトラタン	5リグ・コンティオ
ザンスパイン	3ザンネック	3ゲンガオゾ	3V2ガンダム	-
デビルガンダムJr.	2デスアーミー	3デスバット	4デビルガンダム	5グランドマスターガンダム

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムアクエリアス	3ウイングガンダム	3トールギス	4ウイングガンダムゼロ	4ガンダムエピオン
ガンダムベルフェゴール	3ガンダムX	3ガンダムアシュタロン	3ガンダムヴァサーゴ	-
ハロ	2トルネードガンダム	3フェニックス・ゼロ	4フェニックスガンダム	15サイコ・ハロ
サイコ・ハロ	2トルネードガンダム	3フェニックス・ゼロ	4フェニックスガンダム	15サイコロガンダム
フェニックス・ゼロ	3フェニックスガンダム	4Zガンダム(ベーシック)	4Vガンダム(ベーシック)	4シャイニングガンダム(ベーシック)
フェニックスガンダム	4νガンダム(ベーシック)	4ガンダムX(ベーシック)	4ガンダムエクシア(ベーシック)	7フェニックスガンダム(能力解放)
フェニックスガンダム(能力解放)	4ウイングガンダム(ベーシック)	4ソードインパルスガンダム(ベーシック)	4ユニコーンガンダム(ベーシック)	9ハロ
ハルファスガンダム	2トルネードガンダム	3フェニックスガンダム	4レギナ	11バルバドス
レギナ	2トルネードガンダム	3フェニックスガンダム	5ハルファスガンダム	-
バルバドス	5レギナ	10フェニックスガンダム(能力解放)	15ハルファスガンダム	20∀ガンダム(黒歴史)
∀ガンダム(黒歴史)				

機動戦士ガンダム00 ファーストシーズン

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ガンダムエクシア	2ガンダムエクシアリペア	3 0ガンダム	5GNアーマー TYPE-E	7ダブルオーガンダム
ガンダムデュナメス	3 0ガンダム	4ケルディムガンダム	5GNアーマー TYPE-D	-
ガンダムキュリオス	3 0ガンダム	4アリオスガンダム	-	-
ガンダムヴァーチェ	2ガンダムナドレ	30ガンダム	4セラヴィーガンダム	-
ガンダムナドレ	3 0ガンダム	3セラフィムガンダム	3ガンダムヴァーチェ	
GNアームズ TYPE-D	3GNアームズ TYPE-E	4オーライザー	4 GNアーチャー	7GNアーマー TYPE-D
GNアームズ TYPE-E	3GNアームズ TYPE-D	4オーライザー	4GNアーチャー	7GNアーマー TYPE-E
GNアーマー TYPE-D	2GNアームズ TYPE-D	3オーライザー	3GNアーチャー	4ガンダムデュナメス
GNアーマー TYPE-E	2GNアームズ TYPE-E	3オーライザー	3GNアーチャー	4ガンダムエクシア
ガンダムスローネアイン	2GN-X	3ガンダムスローネドライ	3ガンダムスローネツヴァイ	4アルケーガンダム
ガンダムスローネツヴァイ	2GN-X	3ガンダムスローネドライ	3ガンダムスローネアイン	4アルケーガンダム
ガンダムスローネドライ	2GN-X	3ガンダムスローネツヴァイ	3ガンダムスローネアイン	4アルケーガンダム
ユニオンリアルド	4ユニオンフラッグ	-	-	-
ユニオンフラッグ	2ユニオンリアルド	3オーバーフラッグ	-	-
オーバーフラッグ	2ユニオンリアルド	3ユニオンフラッグ	4GNフラッグ	5トリロバイト
GNフラッグ	2ユニオンリアルド	3オーバーフラッグ	4GN-X	6マスラオ
AEUヘリオン	2AEUヘリオン陸戦型	3AEUイナクト(デモカラー)	4AEUイナクト	-

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
AEUヘリオン陸戦型	2AEUヘリオン	3AEUイナクト(デモカラー)	6アグリッサ	-
AEUイナクト	2AEUヘリオン	4GN-X	6アグリッサ	-
AEUイナクト(デモカラー)	2AEUヘリオン	3AEUイナクト	5GN-X	-
アグリッサ	2AEUヘリオン	2AEUヘリオン陸戦型	3AEUイナクト(デモカラー)	3AEUイナクト
アンフ	3ティエレン地上型	3ティエレン宇宙型	-	-
ティエレン地上型	2アンフ	3ティエレン長距離射撃型	3ティエレン宇宙型	4ティエレン高機動型
ティエレン長距離射撃型	2アンフ	3ティエレン地上型	3ティエレン宇宙型	4ティエレン高機動型
ティエレン宇宙型	2アンフ	3ティエレン地上型	4ティエレンタオツー	-
ティエレン高機動型	2ティエレン地上型	2ティエレン長距離射撃型	3ティエレン高機動B型	4ティエレンタオツー
ティエレン高機動B型	2ティエレン地上型	2ティエレン長距離射撃型	2ティエレン宇宙型	4ティエレンタオツー
ティエレンタオツー	2ティエレン地上型	2ティエレン宇宙型	4ティエレン全領域対応型	4GN-X
GN-X	4GN-XIII(アロウズ仕様)	5アルヴァアロン	7アルヴァトーレ	-
アルヴァトーレ	2GN-X	3トリロバイト	3アルヴァアロン	4エンプラス
アルヴァアロン	3ガンダムスローネドライ	3ガンダムスローネツヴァイ	3ガンダムスローネアイン	5アルヴァトーレ
0ガンダム	4ガンダムエクシア	4ガンダムキュリオス	4ガンダムデュナメス	4ガンダムヴァーチェ

機動戦士ガンダム00 セカンドシーズン

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
ダブルオーガンダム	3ガンダムエクシア	3 0ガンダム(実戦配備型)	6ダブルオーライザー	-
ダブルオーライザー	2オーライザー	3ガンダムエクシア	3ダブルオーガンダム	6ダブルオーライザー(最終決戦仕様)
ダブルオーライザー(最終決戦仕様)	2オーライザー	3ガンダムエクシア	3ダブルオーガンダム	ダブルオークアンタ
ケルディムガンダム	3ガンダムデュナメス	3 0ガンダム(実戦配備型)	4ケルディムガンダムGNHW	-
ケルディムガンダムGNHW	3ガンダムデュナメス	30ガンダム(実戦配備型)	3ケルディムガンダム	-
アリオスガンダム	3ガンダムキュリオス	3 0ガンダム(実戦配備型)	4アリオスガンダムGNHW	4アーチャーアリオス
アリオスガンダムGNHW	3ガンダムキュリオス	3 0ガンダム(実戦配備型)	3アリオスガンダム	-
セラヴィーガンダム	2セラフィムガンダム	3ガンダムヴァーチェ	3 0ガンダム(実戦配備型)	4セラヴィーガンダムGNHW
セラヴィーガンダムGNHW	2セラフィムガンダム(GNHW)	3ガンダムヴァーチェ	3 0ガンダム(実戦配備型)	3セラヴィーガンダム
セラフィムガンダム	2ガンダムナドレ	3 0ガンダム(実戦配備型)	3セラヴィーガンダム	-
セラフィムガンダム(GNHW)	2ガンダムナドレ	30ガンダム(実戦配備型)	3セラヴィーガンダムGNHW	-
オーライザー	3GNアームズ TYPE-D	3GNアームズ TYPE-E	4GNアーチャー	6ダブルオーライザー
GNアーチャー	3GNアームズ TYPE-D	3GNアームズ TYPE-E	4オーライザー	5アーチャーアリオス
アーチャーアリオス	3GNアーチャー	3アリオスガンダム	-	-
ガンダムエクシアリペア	2ティエレン宇宙型	3ガンダムエクシア	4ガンダムエクシアリペアII	5ダブルオーガンダム
ガンダムエクシアリペアII	2ガンダムエクシアリペア	3ガンダムエクシア	3 0ガンダム(実戦配備型)	4ダブルオーガンダム
ティエレン全領域対応型	2ティエレン地上型	2ティエレン宇宙型	3ティエレンタオツー	4GN-X

开发机	开发结果A	开发结果B	开发结果C	开发结果D
GN-XIII(アロウズ仕様)	2GN-X	3アヘッド	4トリロバイト	-
アヘッド	2GN-XIII(アロウズ仕様)	3アヘッド・スマルトロン	4アヘッド・サキガケ	-
アヘッド・スマルトロン	2ティエレンタオツー	3アヘッド	4アヘッド・サキガケ	-
アヘッド・サキガケ	3アヘッド	3アヘッド・スマルトロン	4マスラオ	-
マスラオ	2GNフラッグ	2GN-X	3アヘッド・サキガケ	4スサノオ
スサノオ	2GNフラッグ	2GN-X	3アヘッド・サキガケ	3マスラオ
トリロバイト	2オーバーフラッグ	3GN-XIII(アロウズ仕様)	4エンプラス	-
ガデッサ(リヴァイヴ機)	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	3ガッデス	5リボーンズガンダム
ガデッサ(ヒリング機)	3ガデッサ(リヴァイヴ機)	3ガラッゾ(ヒリング機)	3ガッデス	5リボーンズガンダム
ガラッゾ(ブリング機)	3ガラッゾ(ヒリング機)	3ガデッサ(リヴァイヴ機)	3ガッデス	5リボーンズガンダム
ガラッゾ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガッデス	5リボーンズガンダム
ガッデス	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	3エンプラス	5リボーンズガンダム
エンプラス	2GN-XIII(アロウズ仕様)	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	5レグナント
レグナント	2GN-XIII(アロウズ仕様)	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	3エンプラス
アルケーガンダム	2GN-X	3ガンダムスローネツヴァイ	4エンプラス	-
リボーンズガンダム	3 0ガンダム(実戦配備型)	3ガデッサ(ヒリング機)	3ガラッゾ(ブリング機)	3アルヴァアロン
0ガンダム(実戦配備型)	3 0ガンダム	4ダブルオーガンダム	4リボーンズガンダム	-

注：由于杂志篇幅有限，第08MS小队到0083的部分机体开发表实在放不下了。而且全设计与全交换列表也都只能忍痛割爱了。还请各位读者见谅。

全部高达在此集结



□文／肥皂

MARVEL英雄谱
MVC3美式漫画英雄大观

当被提起美式漫画业巨头的时候，有两个名字会在漫迷脑海中浮现，一个是以超人和蝙蝠侠为代表角色的DC，另外一个就是今天我们将要提到的高产英雄Marvel。Marvel直译成中文的话，即代表着能令人感到惊奇的事物，从名称上我们就可以看出Marvel漫画公司的创办宗旨——给漫迷们无尽的惊奇。正是这样一个充满“惊奇”的漫画公司，从1939年创建至今，旗下已经拥有了超过5000名漫画英雄，而公司的市值也早已高达数十亿美金。

多年之前，当Marvel还名不见经传的时候，其漫画出版人马丁·戈德曼和一位同行竞争者打了一轮高尔夫球后，突然萌发一个想法，“为什么不创造一组超级英雄呢?”这个想法奠定了现代美国漫画的气质。1961年，Marvel漫画公司超级英雄家族的第一部漫画《神奇四侠》开始连载，自此风行世界40余载。从《神奇四侠》成功以后，蜘蛛侠、刀锋战士、X战警、超胆侠、绿巨人这些现如今大家耳熟能详的漫画英雄们就都在美国上空飞来飞去，维护着世界的和平。

通过上述几位超级英雄在漫画界彻底站稳脚跟的Marvel没有感到满足，而后推出的《X战警》系列则使Marvel一跃成为漫画界红得发紫的大明星，《X战警》也成为了全球漫画史上最畅销的系列漫画书——从1963年到现在，已经风行48年之久但仍经久不衰。其实Marvel在《X战警》系列上所取得的巨大成功绝非偶然，漫画中无论是人物的神态还是打斗动作的设计，乃至漫画场景的细节都格外精细。此外，创作这部漫画的诸位漫画家的风格各具特色，尤其契合了《X战警》这样一部人物众多，个性突出的经典，其中的每个角色都被赋予了绝不雷同的鲜明性格特征。

话说，天下大事 ，合久必分，分久必合。在经过了相当长的一段风光岁月后，上世纪90年代前期，美国漫画业在投资商大肆炒作下达到了鼎盛。此后，随着投资商纷纷撤资，漫画业处于下滑状态，就连昔日的巨头Marvel漫画公司也没能幸免而申请了破产保护。造成以上现象的原因除去投资商撤资外，新生代漫迷们开始涌现，他们的阅读习惯和之前大为不同——因为娱乐业进入互联网时代，漫画产业应该适应时代前进的步伐。不过有一句俗话叫“瘦死的骆驼比马大”，1998年，Marvel漫画公司根据当时的形势进行了重组，形成了五大分支产业：电影、版权许可、玩具、漫画书出版和互联网。此后，更是积极与好莱坞联、游戏产业姻利用好莱坞科幻电影和知名游戏的影响来扩大其漫画书的发行。该公司的董事长兼CEO阿维·阿拉德宣布，Marvel公司早已经筹集了5.25亿美元，用以专门用于开发自己的漫画英雄电影。而同时，在这个资讯爆炸的时代，新一代的漫迷们也更乐于通过电视游戏来接近他们的英雄，于是Marvel漫画抓住时机同时大力进军电玩产业，——包含授权《X战警》、《绿巨人》、《蜘蛛侠》等知名漫画被改编为同名游戏。

随着经营策略的调整，Marvel早已从之前的阵痛中走将出来，而后也在美国纳斯达克股票上市。作为美国最老牌的漫画公司之一，Marvel漫画如今每个月仍大约发行60种期刊，每年发行100到300套的漫画小说。它的漫画出版力求保证每个漫画系列都能赢利，而一直以来的积累，让它拥有了众多口碑甚佳的漫画人物，从2001年开始，短短的三年，Marvel公司就将8个漫画人物授权给大电影公司拍成了电影，包括《蜘蛛侠》、《绿巨人》、《X战警》等，即使Marvel漫画自己并不投入任何资本，这些漫画人物每天依然能够为公司赚取大量的现金。再用Marvel公司董事长的一句话说就是：“我们有数目可观的漫画人物——成功将永不停息。” 2009年12月31日，迪斯尼以42.4亿美元的价格成功收购了Marvel公司，当然，广大漫迷们仍然期待着已经投奔迪斯尼麾下的Marvel能继续带给大家不断的惊奇。

众所周知，Marvel旗下拥有超过5000名漫画英雄，这也就是说，即使每年改编十个漫画人物，开发十款游戏，也足够玩家爱们玩上500年，而如果我们要全面盘点多达5000名的漫画角色也显得尤为不现实，所以本次的特别策划对于Marvel旗下漫画英雄的盘点将主要以前段时间发售的《Capcom VS. Marvel:两个世界的命运》为基准，还望大家能够多多理解和支持。

钢铁侠(Iron Man)

钢铁侠本名安东尼·爱德华·托尼·史塔克（Anthony Edward Tony Stark）是一位在Marvel漫画世界中的铁甲超级英雄。钢铁侠是由数位作者的合作产生的，而他首次出现是在《悬疑故事》（Tales of Suspense）第39期（1963年3月）中。钢铁侠的形象、个性实际上是参照霍华德·休斯（莱奥纳多·迪卡普里奥在《飞行家》中所饰演的角色）而设计的，钢铁侠的作者们对此曾解释说，“霍华德·休斯是我们这个时代中最多姿多彩的人物之一。他是位发明家，冒险家，百万富豪，花花公子，还是个疯子。”而以上所提到的这些特质恰恰与钢铁侠在漫画世界中的特质相符，这也正是钢铁侠托尼·史塔克的全貌。

托尼·斯塔克出生在纽约长岛，15岁就从麻省理工学院的电气工程学专业毕业。在他21岁时父母不幸因车祸双亡，随后他继承了父亲的公司。此后，在一次前往越南（后来被改编为海湾战争）视察自己公司新的微型芯片对美军在战场上助益的旅程中，史塔克误入陷阱而被俘虏。俘虏他的人是一个越南军阀名叫王秋（Wong Chu），托尼的心脏由于被陷阱的碎片插入而命在旦夕，唯一的活路就是和同为俘虏的著名物理学家殷森（Yin Sen，后来被称作侯殷森（Ho Yinsen））合作为王秋制造武器。不过托尼与殷森私下利用工厂秘密设计并制造了一套动力装甲，这一副铁制外骨骼式护甲赋予托尼巨大的力量与其他能力，不但能让他的心脏继续跳动，还可以让他逃出生天。殷森牺牲了自己的生命以便让托尼有足够的时间换上这副笨重的装甲，成为钢铁侠的托尼则杀死了王秋与其手下。在回到美国后，他以“钢铁侠”的身份成为了平民的守护者，与各种恶势力展开激战。在漫画的早年岁月里，托尼曾被塑造为一个“反共”分子（这与当年美苏冷战的大时代背景是分不开的），但之后他开始重新考虑自己的政治观点和武器制造业的道德问题。总的来说，托尼不论是在在政治上，还是人生观上，都是一个保守主义者。虽然他披着傲慢的花花公子的外衣，而他身上的种种人性冲突，在他普通人和超级英雄的双重身份下都是一样的明显——托尼饱受心脏病和酗酒恶习的困扰，在他维护正义的许多年中，经历过最好朋友的背叛、公众的误解等等挫折，他自身的精神状态也因此变得更为脆弱。

另外，托尼百万富翁的身份让他成了超级英雄们的资助者。在Marvel漫画的故事中，由托尼·斯塔克捐献出的私人住宅成为了超级英雄联盟“复仇者”的总部。同时他还以母亲的名字建立了“玛利亚·斯塔克基金”，作为复仇者惩奸除恶行动的背后资金支持。他武器制造商的职业还使他成为了超级英雄们的装备支持者，包括了美国队长的盾牌、复仇者们的武器，甚至还有X战警和蜘蛛侠的盔甲都是由斯塔克军工打造。

众所周知，钢铁侠的力量与能力来自于他穿着的先进动力装甲。此装甲由原本笨重的铁甲装慢慢进化更新成分子重整排序后的结晶铁经磁场强化后覆盖于钛金属等数层其他金属上，以形成一个有韧性但又极度坚实且能提供极高防御作用的外壳。铁甲装赋予史塔克超人力量及飞行能力，其能源来自多种来源的总和，包括太阳能，电池，以及内建以吸收贝塔粒子为燃料的发电机。铁甲装还可以吸收周遭的能源如热量与动能并转化成电力，甚至可以直接吸收电力来为电池进行充电。东尼还加装了喷射推进器足以让他拖着一整列火车前进；而小型的护目镜可在紧急时保护钢铁侠的双眼。除此之外，铁甲装还可以完全的与外界隔离，让钢铁侠可在真空或海底行动，具备内建的维生系统，并可隔绝放射线。话说，钢铁侠在首次登场时身穿的是笨重的灰色装甲，在第二篇故事中（第40期，1963年4月）钢铁侠的装甲才被重新设计成外观类似于现在但颜色为金色的版本，而钢铁侠眼下为人熟悉的金色与红色的流线型装甲则出现在第48期（1963年12月）。









MARVEL英雄谱

蜘蛛侠（Spider-Man）

蜘蛛侠（Spider-Man），是Marvel漫画旗下的招牌式超级英雄，也是少有的几个在全世界范围都被人们所熟知的超级硬性。蜘蛛侠初次登场是在1962年8月，在杂志惊奇幻想（Amazing Fantasy）第15期，但一经推出蜘蛛侠就因为自身特有的亲和力而大受欢迎，正因为有着出色的读者反映，Marvel后来才打造了以他为主题的系列漫画。与我们所想象的不同，蜘蛛侠的漫画其实是由Stan Lee和Steve Ditko两名作者创造的，而多名作者共同参加一部作品的创作模式貌似在美式漫画业中十分常见。



蜘蛛侠本名叫Peter Benjamin Parker（彼得·帕克），从小就是一个性格偏向自闭的孤儿，他和叔叔Ben和他的婶婶May一起生活。Peter Parker在一次课外活动中意外地被一只受过放射性感染的蜘蛛咬伤后，获得了蜘蛛一般的特殊能力。而改变Peter Parker的一生，决定他成为蜘蛛侠的关键事件，就在于Ben叔叔遭人杀害，Peter 则认为这一切是他的过错所导致，Ben叔叔在临终前曾对Peter说，"With great power comes great responsibility "(能力越大，责任越大)更是将超级英雄的命运一语道破。因此，Peter选择成为蜘蛛侠来拯救世界上更多的人。

随后Peter便在"超级英雄"和"高中学生"两种身份转换中艰难适应生活，并且走上打击罪犯，匡扶正义，赢得心上人的成长道路。蜘蛛侠是一个纯粹的漫画角色，在亲和力方面他有着特殊的本领：一方面，Marvel漫画首次聚焦于一个青少年英雄身上，这在当时算是一个突破了，也更容易让那些年轻读者产生心灵共鸣；另一方面蜘蛛侠在平日的生活中他也会遇见困扰常人的许多烦恼和问题。

发展至今，在Marvel漫画出品的一系列漫画作品中，蜘蛛侠其实也一直在伴随着广大读者成长，从一个害羞的高中生到一个困扰的大学生再到一个结了婚的教师，以及最后成为了超级英雄团队"复仇者"里的一员。蜘蛛侠的高人气使得漫迷们常常称其为漫画界的"当红炸子鸡"，之所以这么说，那是因为蜘蛛侠的形象已经不仅仅局限于漫画书中了，我们经常可以在电影、游戏作品中觅得这位超级英雄的侠影。最后，透漏一个肥皂自己的心声——电影版《蜘蛛侠 4》，你让粉丝们等得好辛苦啊。





金刚狼（Wolverine）

金刚狼这一超级英雄首次出现于《不可思议的绿巨人》(The Incredible Hulk)第180期(1974年10月)当中，由作家莱恩•韦恩(Len Wein)，艺术指导约翰•罗密塔(John Romita Sr.)以及贺伯特•林普(Herb Trimpe)联合创作。在《Giant-Size X-Men》第一期(1975年5月)中，金刚狼被正式编入了X战警的"All New，All Different"团队。在这部作品中，金刚狼被赋予为重要角色，并且暗示读者金刚狼拥有比其他成员都年长的年龄和不为人知的隐秘过去。而后，金刚狼这一角色在经过重新修定后，又在1982年12月以"I'm the best there is at what I do, but what I do isn't very nice"的口号再次登场亮相。从以上这句口号中我们就可以看出，金刚狼是典型的越战后涌入美国通俗文化当中的反英雄角色，但他却成为了Marvel漫画旗下X战警团队中最受欢迎的人物。













暴风女（Storm）

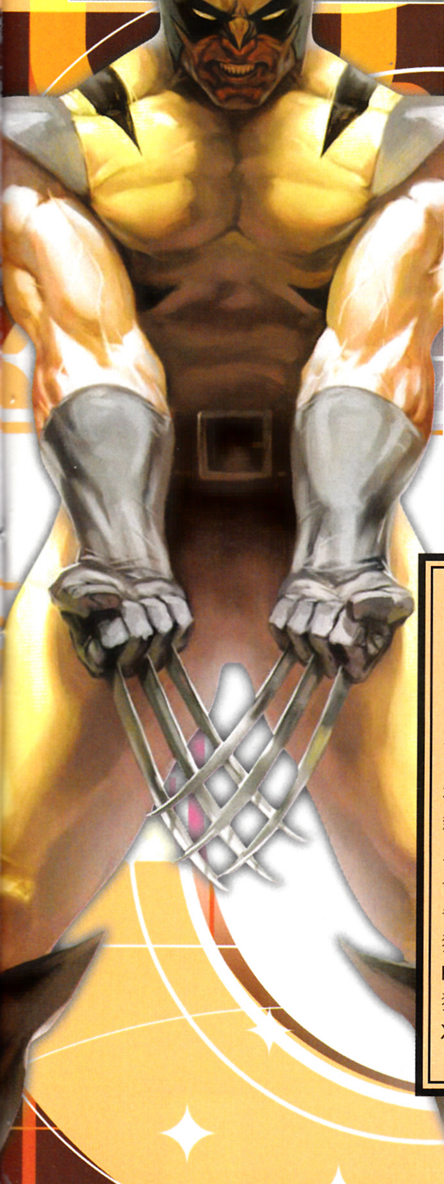
作为高人气超级英雄组合X战警中的先批成员，暴风女原名Ororo Munroe，在她加入X 战警之前曾是个流浪儿，靠着做小偷、扒手等见不得人的手段来过日子。在她的天赋显现后，还曾受到土著非洲部落的崇拜，称她作天气女神。直到后来遇到了X教授，并成为X 战警的一员，暴风女的命运才得到了一百八十度大转弯式的改变。

作为X战警的副队长，暴风女拥有控制天气的能力，能够感应并影响气象的能量形态，可控制范围更是囊括了较小的天气变化如风及雨，再一直到较大如雪暴、闪电甚至龙卷风等气象现象。当暴风女的能力被完全释放时，她甚至可以制造太阳风等宇宙级气象现象。平时她还能够从身体中产生与投射闪电，并可以轻松制造出足以支持身体的强风而在空中飞行。

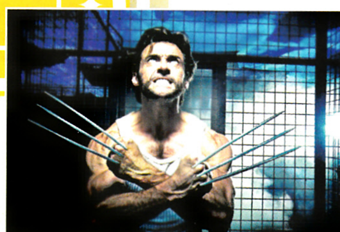
风暴女后来与另一名变种英雄黑豹结婚，而在独眼龙退出X战警之后，X战警队长一职更是落在了风暴女的肩膀上。当然，与其他的一些变种英雄类似，暴风女的身世至今还是个谜。

在真人版的X战警电影中，奥斯卡影后哈利·贝瑞更是将暴风女的性感、机敏和强大塑造的淋漓尽致，其完美的性格更是令广大男性观众沉迷于其中不能自拔（笑）。









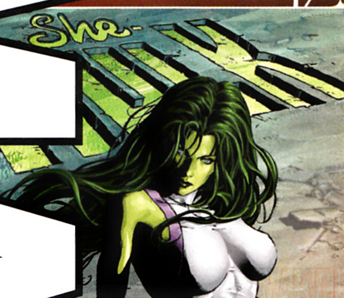


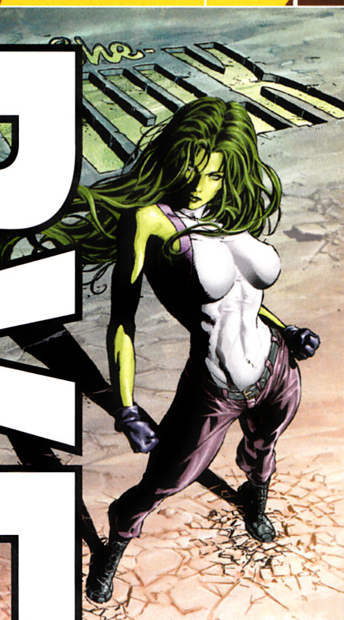


金刚狼原名詹姆斯•豪利特(James Howlett)，出身于十九世纪加拿大的富家子弟。他天生就拥有急速自愈能力，野兽般的感知能力以及双拳处可伸出体外的利爪。后因家族悲剧，金刚狼躲至加拿大亚伯特省北方的采矿殖民地，隐姓改名为“罗根”(Logan)。罗根在矿坑中成长，多半时间都与荒野的狼群之间共处，直到重返文明世界。第二次世界大战期间，罗根曾与美国队长并肩作战，为盟军取得反法西斯战争的胜利立下过汗马功劳。战后金刚狼和美国黑足印第安情人银狐(Silver Fox)同居。在银狐意外过世后，金刚狼被召入了加拿大联合军队“Team X”。他参与了“Weapon X”中“SuperSoldier”计划，超强的治愈能力使他骨骼注入坚不可摧的合金阿德曼金属，而不会有致死的风险。在实验成功后，威廉•史崔克消除了他的记忆。逃脱后的金刚狼凭借自己的军籍牌只记得自己曾经叫过“罗根”这个名字。在加入X战警后，罗根一直追寻着自己的记忆和过去。

金刚狼最重要的超能力就莫过于自身超强的自愈能力了，这使得毒物、麻醉剂等无法在其体内产生超过数秒的作用，同时敌人唯有将金刚狼身体彻底毁灭才能阻止其再生。也正是因为金刚狼的这种超强自愈能力才使得他在非人道的“Weapon X”计划中能忍受高温的阿德曼金属(Adamantium)灌注入体内。冷却后的阿德曼金属代替了他原本的骨骼，原有的骨爪也被替换成了无坚不摧的钢爪。在X战警的故事中，金刚狼就曾凭借其自愈能力体验过数回瞬间的死亡。

自1988年开始，以金刚狼为主角的连载漫画、电视动画、电子游戏和电影就层出不穷。而由二十世纪福克斯发行的《X战警》系列电影，更是由实力派男星休•杰克曼出演金刚狼一角，这也将金刚狼的知名度提升到了一个全新的高度。2008年5月，金刚狼在知名电玩娱乐杂志《Wizard》所选出的“有史以来最具影响力的两百大漫画人物”评选中排名No.1；2008年6月，在《Empire》杂志选出的“五十大漫画人物”中排名No.4。想必在今后的漫长岁月中，几乎拥有不死之身的金刚狼还会为我们缔造全新的神话。





女绿巨人（She-Hulk）

女绿巨人的名气可能还无法和绿巨人浩克相提并论，但这个形象也是Marvel公司旗下最为重要的超级英雄之一。这个角色的诞生要归功于Marvel漫画于上世纪70年代末推出的系列电视剧集《不可思议的浩克》所取得的巨大成功，签于当时女性超级英雄角色越来越能受到漫迷们的喜爱，所以为了保有对于绿巨人系列完整的版权，Marvel决定要抢在其他公司之前推出一个能具备足够影响力的女性绿巨人角色，在这种大背景之下，女绿巨人应运而生。这个角色的初次亮相还要追溯到1981年，由Marvel旗下的著名漫画大师斯坦·李(绿巨人生父)亲手创作，女巨人从诞生之日起就在Marvel庞大的漫画世界中发挥着不可获缺的重要作用。

女绿巨人的原名叫做詹尼弗·沃特斯（Jennifer Walters），是布鲁斯·班纳（Bruce Banner，绿巨人）的表妹。詹尼弗本来是一名居住在洛杉矶兼具美貌与智慧的女律师，但是在一次犯罪头目对于家族的报复行动中，詹尼弗遭到了严重的枪伤，生命垂危。在关键时刻，表兄布鲁斯·班纳为了救表妹一命而将自己被伽马射线辐射过的血浆输给了詹尼弗，女绿巨人也就此诞生。她在获得超能力后变得力大无穷，丝毫不会输给表兄，甚至可以举起75吨的重量。不过由于詹尼弗自身温和的性格，所以詹尼弗比起表兄能更好地掌控绿巨人的强大力量。

女绿巨人的詹尼弗的英雄履历是相当丰富的，她曾经在The Thing（石头人）离开的那段时间里加入过"神奇四侠"，而之后她加入了由美国队长发起的超级英雄联盟The Avengers(复仇者）组织







绿巨人（Hulk）

绿巨人是出现在Marvel漫画出版集中的反英雄式漫画英雄。绿巨人与蜘蛛侠相似，两者都采用了多名作者共同创作的运营模式，绿巨人由漫画家斯坦·李(Stan Lee)与杰克·科比（Jack Kirby）所共同创造的，首次与读者见面是在《不可思议的浩克(The Incredible Hulk)》第一部第一期(1962年2月)中亮相，从此便一发不可收拾成为了Marvel漫画旗下最受欢迎的超级英雄之一。





绿巨人本名罗伯特·布鲁斯·班纳(Robert Bruce Banner)，作为物理学博士的班纳在一次实验室意外中受到了自己制造出的伽玛炸弹(Gamma Bomb)放射线污染后变成了名为浩克的愤怒怪物。当班纳变为浩克时就时常造成毁灭性的破坏，因此常成为警方与有关单位追捕的对象。我们国内译名常称浩克为绿巨人，但此译名与实际作品是存在有一定程度的误差的，虽说浩克的皮肤颜色最常见为绿色，但在浩克的故事历史中他的皮肤是时常改变颜色的，不同的肤色就代表了此角色一个不同的人格。当浩克首次登场时肤色实际上是灰色的，而不是他后来最具代表性的绿色。作者当时希望能为浩克使用一个不带有任何暗示任何族裔的肤色，但彩稿画家则认为当时的印刷技术还无法清晰一致的呈现灰色，结果在第一期的漫画中浩克的肤色呈现的是各种不同色调的灰色，甚至是绿色。因此自第二期开始以后，作者便将浩克的皮肤直接上成了绿色。

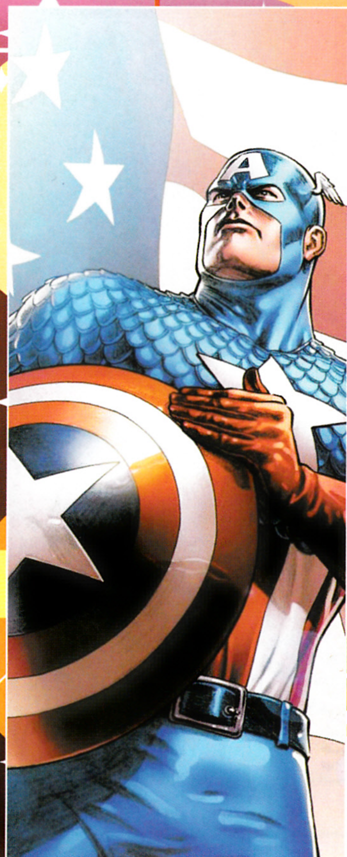
在早期的故事中，班纳在每天太阳下山后就会变成浩克，但后来改为每当愤怒或惊慌时才会变身。另一个变身方法出现于《神奇四侠》（Fantastic Four）第12期（1963年3月），此期故事描绘浩克首次对战石头人（The Thing），班纳刻意使用自己设计的伽玛射线机械变身为浩克。在浩克的人物历史中，不同编剧间对于浩克的描绘差异也是非常之大的。浩克曾被描述成误打误撞身陷冒险事件中最后却因此大发神威力挽狂澜，但也曾被塑造成狡诈的阴谋家为了自身利益而四处找麻烦；浩克的思维状态又是有着极强的逻辑性，但有时又成为容易被误导利用的毁灭工具。

其实，浩克一开始被描绘成是与布鲁斯·班纳不同的两个个体，是内心愤怒与弗罗伊德式压抑情绪的象征；他的愤怒会逐渐实体化且发展出不同于布鲁斯·班纳的，属于自己的人格与记忆。后来的故事说明浩克压抑的情感来自于班纳父亲小时候对他的虐待行为，许多编剧都尝试编写过将班纳与浩克的人格特性相融合，这也正是绿巨人被称为反传统英雄式存在的原因所在。班纳由于儿时遭受虐待因而患有多重人格病症，这也导致了绿巨人的精神状态极其不稳定，时常爆发出巨大的破坏力，有时甚至会对普通的民众构成威胁。在这里值得一提的是，在过去四十余年中，绿巨人浩克几乎与Marvel漫画世界中每一个英雄与反派角色都交过手，这在漫画界恐怕也可谓是前无古人后无来者的创举啊。

美国队长(Captain America)

美国队长是Marvel漫画系列中旗帜性的超级英雄，他的真名是史蒂芬·罗杰斯（Steven Rogers），由Joe Simon和Jack Kirb两位作者联合创作，美国队长的首次出场是在1941年3月出版的《美国队长》漫画第一期，由于个人的独特魅力，后来美国队长经常被人们视为美国精神的象征。





美国队长的故事讲述了二次世界大战期间，主角史蒂芬·罗杰斯想参军为国而战打倒纳粹德国，可是他最终却未能通过体能检查，后来由于机缘巧合他参加了军方一个秘密实验计划——重生计划(Rebirth)，参加者会被改造成为超级战士，而主角史蒂芬•罗杰斯被改造后成为了唯一的成功实验品，自此之后，他身穿红、白、蓝三色战斗服为国效力，也就此成为了美国队长。他的智力、灵活性、体力、速度、耐力和反应速度都超过了任何人类。美国队长的身体达到了人体的极致，比如说，他在运动中肌肉不会产生任何使人疲劳的毒素，使他具有奇迹般的持久力。美国队长还是美式拳击和柔道的大师，同时通晓其他多种门派的武术，而且还创造了自己独特的格斗术。他每天都要按量进行身体锻炼，其中包括有氧运动、体操、举重、模拟格斗，以保持体力永远处在顶点。在1964年，美国队长组建了Marvel漫画世界中最为著名的英雄联盟——复仇者联盟。

在1940年这个被历史学家称为漫画黄金时期的年代，首本美国队长漫画在1940年12准备推出漫画市场，刚好那段时期距离日军偷袭珍珠港、德国法西斯投降不远，速成的充满美国英雄主义色彩的美国队长漫画在推出后契合了当时大众的社会心理而大受欢迎。虽然当时同期也出现过不少和美国队长漫画风格相同的作品，可是美国队长是在众多同类作品和二次大战期间中最突出的、最受欢迎的超级英雄。在漫画中，美国队长会与他的伙伴巴基(Bucky)面对纳粹党人、日本人和其他在战场中美国的敌人的挑战。数年后，美国队长漫画已经被复制成数百万份在不同的国家出售，成为了漫画界中美国精神的不二代表。

在后来的故事中，美国队长被自己的宿敌红骷髅（Red Skull）设计杀害，享年89岁，其位置由队长过去的副手Bucky接替。可是粉丝们并不认同美国队长已死的说法，于是美国队长假死或者只是失踪的说法盛行不衰。或许是粉丝的热情感动了Marvel漫画，在2009年7月，Marvel漫画推出了《美国队长：重生》（共5本）。新作讲述美国队长并没有死亡，击中他的子弹只是将他传送去了时空中一个固定点。当然，最后的结局又是正义一方大获全胜，宿敌红骷髅被击败，美国队长带着身体和灵魂又回来了。而真正意义上的首部美国队长改编真人电影也将于今年年内上映，届时势必又会在全球范围内掀起新一轮的美国队长热潮。





雷神托尔(Thor)

托尔，日耳曼地区称他多纳尔（Donar），是古代北欧神话中负责掌管战争与农业的神。

托尔的职责是保护诸神国度的安全与在人间巡视农作，北欧人相传每当雷雨交加时，就是托尔正乘坐马车出来巡视之时，因此人们称呼托尔为“雷神”。另外，托尔的勇敢善战在诸神与巨人间是非常有名的，托尔的力量相当强悍。在神话中甚至可以独自挑战成群的巨人，每当诸神被巨人们欺负或者攻击时，只要托尔一站出来立刻就会让巨人族知难而退。除了托尔本身强大的力量之外，“雷神之锤”更是让托尔所向无敌的神兵武器，因此与诸神敌对的巨人族们相当畏惧托尔，只要托尔在一天巨人们就一天不敢对诸神们轻举妄动。

而托尔作为Marvel漫画旗下的一位超级英雄角色，最早还是出现于《神秘之旅（Journey into Mystery）》第83期（1962年8月）。而整部漫画中这位超级英雄的原形正是北欧神话中大名鼎鼎的“战神”奥丁之子雷神托尔，在漫画中托尔被描绘成一个挥舞着铁锤前往地球来保护人类的超级英雄。他有着控制风暴和飞行的能力，还能用铁锤打开时空之门。他的著名武器名为姆乔尔尼尔（Mjollnir），就是我们大家所俗称的“雷神之锤”。

雷神托尔作为Marvel漫画公司旗下的头号幻想史诗巨作，在漫画中雷神继承了某些他在北欧神话中的特质——是一个强大却傲慢的勇士，他鲁莽的举动点燃了古代战争的战火，作为惩罚，他被发配到地球并强迫生活在人类中间。托尔在人间附身于一名有残疾的外科医生唐纳德·布莱克（Donald Blake），而雷神之锤（Mjoinir）则变成了他的手杖。但是，在下凡以后，托尔完全忘记了自己的真正身份。不过多年后在奥丁的亲自安排之下，托尔终于拿回自己的雷神之锤，并且雷神之锤让他回复了一切记忆。从此，回复真身的托尔不但拥有惊人体力，更可以呼唤风雨雷电。然而就在此时，地球却遭到了恶势力派来的阿斯加德王国黑势力力量的入侵，雷神肩负保护地球的重任，在这里他学会了如何成为一个真正的英雄……











凤凰女（Phoniex）

凤凰女原名Jean Grey，其拥有有心电感应、隔空取物，及瞬间移动的能力，她还能够读心，甚至还能一瞬间剥夺别人的意识进而操控别人，是目前已知的唯一一位五级变种人。凤凰女这一角色在漫画作品中于1963年加入了X战警，而在上世纪80年代的Marvel漫画故事中甚至还曾席卷了整个银河系。

由于具有与X教授相同的能力，凤凰女曾被X教授指定为接班人，只是她还不能完全控制自身的强大能量。在漫画中，凤凰女还是独眼龙的女朋友，并最终与其成婚。

凤凰女年幼时受创的童年经历被认为是启动她潜在精神力量的诱因，她的父母找到X教授，希望X教授能教她如何控制自身的能力。此后，凤凰女就一直在X学校担任教师，同时也是一名出色的战士。凤凰女的能力从未能被完全评估过，因为随着她的成长，她自身的力量也在不断提高、增强。特别是在心灵感应方面，她的能力仅次于X教授，但即使是X教授自己也相信，一旦凤凰女学会如何让控制她的能力，那么她很可能在技巧及强度方面都会胜过自己。但人们所不知道的是在凤凰女的体内其实还隐藏着一个黑暗人格——黑暗凤凰（Dark Phoniex），这一黑暗人格拥有无止尽的破坏欲并能粉碎和控制任何物体。X教授曾竭尽全力将黑暗凤凰禁锢在心灵牢笼中，但是这种防护措施显然并不是万无一失的。如若凤凰女堕入黑暗面，那么也就意味着她将拥有极具破坏性的超能力，对于整个地球和全人类的生存都会构成巨大的威胁。



万磁王(Magneto)

万磁王能够制造磁场，通过磁场作用进而可以控制金属，凭借各式金属作为自身的武器，甚至还拥有干扰地球磁场达到飞行的能力。是为数不多的四级变种人之一，由于万磁王拥有能够操控金属的能力，因此在漫画中他也是金刚狼的天敌。万磁王首次登场于1963年9月刊登的《X战警》第1期，在上世纪60年代还曾在《Uncanny X-Men》、《Astonishing X-Men》、《Alpha Flight》、《Cable》、《Excalibur》、《The New Mutants》等作品中登场。

万磁王真名为马克思·艾森哈特（Max Eisenhardt），他出生于20世纪20年代后期的一个德国犹太人中产阶级家庭。父亲雅克布·艾森哈特(Jakob Eisenhardt)是一战老兵，1939年第二次世界大战爆发，马克思和他的家人被送到华沙犹太人集中营。马克思和家人曾一度逃出纳粹魔掌，但后来却由于被出卖并再次被捕。他的母亲、父亲、妹妹都被残忍杀死埋在了集中营的万人坑中，当时可能是由于马克思的能力瞬间觉醒，因此一家人中只有他一人侥幸存活。从万人坑逃出的他再一次被捕，然后被送去了恶名昭彰的奥斯威辛(Auschwitz)集中营，并在那里做分遣队员(Sonderkommando：纳粹德国集中营里负责处理死者的囚犯分遣队)。在集中营中，年轻的马克思与一个罗马女孩玛格达(Magda)坠入爱河，他俩在1944年10月7日发生的起义中逃出了集中营。

第二次世界大战结束后，他和玛格达移居到了乌克兰的文尼察，马克思改名马格纳斯(Magnus)。玛格达和马格纳斯生了一个女儿安雅(Anya)，生活平和，直到有一天晚上，一群愤怒的暴徒烧毁了他们的房子而当时安雅正在家中。愤怒的马格纳斯暴走，在杀掉了所有暴徒的同时还毁坏了部分城市。妻子玛格达被马格纳斯的能力吓坏了，并且自此离开了马格纳斯。之后玛格达生下了一对变种双胞胎皮特洛·马克西莫夫(Pietro Maximoff)——闪银(Quicksilver)和旺达·马克西莫夫(Wanda Maximoff)——猩红女巫(Scarlet Witch)后死去。马格纳斯由于他所造成的死伤事件而被文尼察当局通缉。在寻找玛格达的过程中给自己做了一个假身份"埃里克·兰谢尔"——一名出生自辛提的吉普赛人。

"埃里克"以后搬迁到以色列，他在海法的一家精神病院工作时结识了查尔斯·泽维尔(X教授)。在这里，二人举行了漫长的辩论得出了两个关于人类面临突变的结论。在这两位具有超强实力的变种人较量之后，埃里克(自此开始自称万磁王)认识到他和泽维尔的意见是不相容的，从此万磁王和X教授分道扬镳。

死侍（Deadpool）

死侍是Marvel旗下著名漫画《X战警》衍生系列中的主角，在X战警的故事中也曾数度出场。原本是一个身患重病的普通人，为了获得金刚狼的基因而加入"Weapon X"计划得以延续生命。成为死侍后容貌被毁。因灭霸的诅咒而成为不死之躯，并一直暗恋着"死亡女神"。死侍使得一手双刀、双枪，并拥有金刚狼般的自愈能力。







死侍原名韦德·威尔逊(Wade T. Wilson)，原本只是一名普通人，曾经身为政府特工。因为身患绝症而自愿参加"Weapon X"计划，并希望得到金刚狼的自我愈合能力而医治癌症。"Weapon X"计划成功把金刚狼自我愈合能力的DNA植入韦德身体上，不过实验令其遭到了毁容。也就是说，"Weapon X"计划的这次试验是一次彻彻底底的失败。失去容貌后的韦德难以控制其情绪而导致精神不稳定。"Weapon X"将他列入失败品并放置于失败品监狱继续其他研究及折磨。死侍（Deadpool）这个名字亦是由当时得来，话说那些失败品开了一个名为Dead Pool的游戏，看看谁是下一个被折磨至死的。拜其获得的愈合能力所赐，死侍虽然没有被折磨死，但他在死亡边缘看见了死亡女神(Death)而深深地爱上了她。于是死侍千方百计寻死觅活，不过他的愈合能力每次却都能拯救他免于死亡。由于寻死不得不能再次见到死亡女神令他发狂杀掉了所有守卫而跟其他实验失败品一起展开了逃亡，在今后的岁月中成为了一名亦正亦邪的雇用兵。后来灭霸（Thanos）得知死侍竟然爱上了他所心爱的死亡女神，于是对就死侍下了诅咒令他永远都不能死掉，这样死侍就永远都见不到死亡女神了（汗）。

虽然实验失败，但死侍在获得了部分金刚狼的基因后得到了超人的气力，耐久力，敏捷力，速度及自我愈合能力，令他本来的杀人技术大大提高。由于死侍本身就是特工，因此他精通所有武器、爆破，狙击以及徒手搏击等杀人技术。死侍是一位神射手兼剑客,他最喜欢把敌人用剑切开（此处儿童不宜观看，省去三百字）！死侍的腰带上还有一个瞬间移动装置，更是令自身的移动速度有了革命性的提升。由于实验失败的原因，死侍一直伴随有那次试验的副作用——自身认知能力受阻，记忆也不定期消失，如果去除金刚狼的基因，那么他便会被癌症杀死。

另外据国外媒体报道，由于真人版电影《X战警前传：金刚狼》所取得的巨大成功，因此出品方二十世纪福斯公司不但为《金刚狼2》开了绿灯，而且也已开始筹划为死侍单独拍摄一部外传类型的影片。那么就让广大漫迷们期待这位亦正亦邪的雇佣兵在今后又能为我们带来什么样的"雷人"表现吧。







漫画（Comics）

漫画（Comics），凭借自身简单而夸张的表达形式，更易于被人们所接受。作为全球青少年文化的重要一环，漫画经过发展与演变已经成为了一门没有国界的世界性语言。而同时漫画作为独特的文化艺术门类，更是经常被人们与游戏一起被并称为"第九艺术"。

进入千禧年之后，全球漫画文化发展方兴未艾，一批批执着追求漫画艺术的漫画家门努力雪球在新的历史条件下开创出崭新的漫画创作之路。他们正打破国界的限制，融入到人类文明的新纪元当中。越来越多的漫画作品在世界范围内引起巨大轰动，漫画家们笔下的人物和创造出的世界越来越富有深入人心的魄力和唯美烂漫的灵魂。而伴随着如今人类社会文化产业链的进化与演变，漫画艺术同电影、游戏等行业的联系也越来越紧密。眼下许多优秀的游戏作品都是取材于漫画作品，在从前曾一直被人们视为"边缘文化"的漫画与电子游戏正携手一起走向主流，一个漫画艺术与游戏制造业相接轨的新篇章正在被揭开。

从地域上和和流派上来看的话，当今世界的漫画版图应该算是二分天下，日式漫画和美式漫画占据了如今漫画界的大部份额。而从国内的漫迷角度来讲，我们大部分人所熟知的还是日式漫画，而对于弥漫着个人英雄主义色彩的美式漫画则要相对生疏很多。藉由前不久刚刚发售的热门乱斗游戏《Capcom VS. Marvel:两个世界的命运》，我们在这一期的特别策划中与大家一起盘点浏览了美国漫画业巨头Marvel旗下诸多美式漫画英雄的前世与今生，笔者希望这对漫迷们能有所帮助。



预告

虽然经过了本期特别策划的长篇盘点，但是在《Capcom VS. Marvel:两个世界的命运》中所出现的超级英雄还并没有被盘点完毕。因此请读者朋友请继续关注今后的电软，后续的盘点将会以小型策划或者在肥皂专栏中出现，再次感谢大家的支持。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

01.25-02.15

主任 宇多田



这阵子大作不断，入手了五款游戏，四个PS3的一个PSP的，目前也只有MVC3和KZ3开始游戏了，其他的只能无限期的积攒着，因为自己之前把难度很大的KZ2白金了，所以在这游戏上我还算比较有发言权，所以这期本作攻略由我来负责，喜欢本作的玩家可以加我PSN有机会一起组队网战，也不知道我的技术生疏了没有。3DS也发售了，就像之前说的一样我没能第一时间入手，不过也正好避一下国内的首发价格，等之后价格正常的时候再入手也是很不错的选择。

科员 赤银



不知不觉又过了一期，本期由于各种原因忙死了，没有几天睡眠时间超过4小时的……但是进度依然不况。再一次认识到自己能力不足的同时，表示对背后鸭梨很大。对了趁此机会说明一下，本期由于各种不可告人的原因，某赤银的伪宅红魔馆停刊一次。各位期待赤银专栏的同学，实在对不起了。下期红魔馆预定开始连在伪宅空想科学教室栏目，曾经看过290期赤银节稿表示还能接受以及爱好思考科学的同学还请期待。另外，赤银的MG地狱死神临近截稿终于到了，下期请期待成品评测及图赏。

清洁工 肥皂



最近好游戏其实还是出了不少的，譬如说讲究技巧性杀戮的《子弹风暴》，玩这游戏的时候总是会情不自禁联想起《让子弹飞》结尾时武状元说的那句话，"我有XX种方法能弄死他。"不过玩Xbox 360版本的玩家要注意，如果之前为了应对AP2.5刷过机的话在玩本作时一定要谨慎，因为运行本作时会要求玩家进行系统更新，这样很有可能又会被重新植入AP2.5反盗版扫描。盗版有风险，游玩需谨慎。另外，各种日版游戏例如《凯瑟琳》啊、《偶像大师2》啊等等，在赤银的现场汉化下游玩的很欢乐，恩。

被研究 蔬菜汁



虽然是春天，但是对高达fan来说却是个丰收的季节，比如编辑部某同事玩到高达G世纪时，就流下了幸福的眼泪（伪）。凯瑟琳的出现也让很多邪恶宅男心头一喜。当然在正统格斗玩家眼里这些都是浮云，漫画英雄VS卡普空，这个春天又可以有个战斗下去的理由了。好汉要有英雄帮，好花要有绿叶配，这次的评分榜也不得不在三个"好汉"之外加入了配角成分以充实这个略显消瘦的身躯，那就是杀戮地带和魔界战记。不过，杀戮地带的近战血腥招数还是很有看点的。

30分

漫画英雄VS CAPCOM 3



PS3 X360

CAPCOM
2011年2月17日 1~2人
格斗 12岁以上

本作采用和《生化危机5》一样的Capcom MT Framework绘图引擎革新版本，让玩家扮演漫画英雄和CAPCOM两大世界里的人气角色，在鲜活漫画风格下展开激烈的3V3战斗。

推荐人群
- 卡饭；
- 格斗游戏爱好者；
- 喜欢无限爽快华丽的玩家；
- 漫画英雄爱好者

对于喜欢卡社以及漫画英雄的我，本作就是神一般的存在，不过评分要理智，所以还是给了对我来说已经算高分的8分。本作手感相当赞，怎么说也是CAPCOM出品。招式也异常的华丽，而在华丽背后同时也要求玩家对于格斗游戏的理解，不然只能是胡乱按键，所以建议玩家把本作更多的看成是正统格斗游戏去研究，看看那连续技任务你就全清楚了。

万众期待的超级英雄vs卡普空大乱斗3。充满卡社以及M社的人气角色这一点非常值得评价。不过说到底只是一个格斗游戏而已。系统上怎么说呢，很容易上手，就连像我这样的素人都可以用大神胡乱按掉编辑部的格斗之王小沛，但可见游戏技术含量并不高。很多人的招数极度破坏平衡性，所谓一招赖的感觉，个人并不是很喜欢。对于不好格斗的人来说只能算是小品的一作。

本作的"演员阵容"实在是豪华强大到没话说，基本上算是网罗了当今Capcom和Marvel两家旗下人气最旺的小生和花旦。当然，如果你只把本作等同于其他的一些乱斗嘉年华式LU向游戏的话可就大错特错了，如若想在本作中打出一个天地还是相当有钻研深度的。毕竟由Capcom打造的格斗游戏，所以无论从手感还是爽快度来说本作都算上乘之作。

新引擎、多角色，CAPCOM的格斗游戏一直被罩在光环里，被很多人拜了又拜，本作也不例外。战斗系统只能用进化来形容，背景和音效也永远是只强不弱，并且没有上限。可选的角色大大增加了，这让不擅长格斗游戏的小编也可以壮着胆子与擅长格斗的编辑练一练。如此热血的格斗游戏也只有心中充满了热血和激情的年轻人才能真正领略到它的乐趣所在吧。

33分

凯瑟琳



PS3 X360

ATLUS
2011年1月27日 1人
惊悚动作冒险 12岁以上

本作是由ATLUS开发的一款惊悚成人风格动作冒险游戏，故事叙述了三十二岁的男主角文森，某日邂逅了与女友名字发音相同的神秘美女凯瑟琳，并开始陷入一连串奇怪的恶梦之中的故事。

推荐人群
- 喜欢惊悚风格的游戏玩家；
- 人设声优控；
- 支持女神异闻录的人；
- 出发点不纯的人？

从游戏公布我就一直很关注本作，游戏发售之后更是顶着日版天价购入，虽然到现在因为时间原因只玩了很少一部分，但本作的魅力依旧展现的淋漓尽致，游戏的画面、语音、BGM、以及全新感觉的游戏方式都让人欲罢不能，但是介于语言障碍，国内玩家想要更好的体会到本作的魅力还需要一份好的剧情攻略配合才行，本期电软就是个不错的选择。

ATLUS的首部高清主机作品。少见的恋爱恐怖解谜题材。剧情上充满了许多杀必死，而其剧中对人物内心的描写以及性格刻画也都处处传神。其实本作更可以当成以解谜推动剧情发展的恋爱文字冒险来玩的。不过……本作的解谜难度可以说是有够变态了。虽然只要背熟板面多次挑战总能完美金杯，但是其中找寻正确路线的过程实在是艰苦。没有悟性的同学想必很难独自通关。

近几年来关于探讨人类精神世界的题材仍然方兴未艾，从电影、动漫再到游戏，如果制作方能在这一框架下小有作为的话，稍不注意就会诞生出一个传世名作，因此也有朋友戏称，"眼下优秀的作品中必定会有一个精神病"，其实从今年奥斯卡获奖的形式上我们就可以看到这种趋势。3D推箱子版盗梦空间，外加精美人设，相信我没错的……

内天看到这游戏的剧透时，就完全被吸引了，其实编辑部里也有很多对结婚持不同意见的同事，差不多就和这游戏中表现的各种反应一样，逃避还是幸福面对？这游戏的ACT要素还真是难的可以，如果做成RPG游戏的话，可能会更好的展示剧情吧？不过这样也好，不需要太费脑子，毕竟做成RPG游戏的话可能就太难了，还是这样感觉来的快一些，剧情不错。

研究中心病历：

32分

杀戮地带3



PS3

SCEA

2011年2月22日 多人

第一人称射击 18岁以上

本作是2009年2月推出的《杀戮地带2》续作，延续前作故事并强化影音表现，新增在线、分割画面的双人合作战役，支持3D立体显示功能、PlayStation Move动态控制等全新要素。

推荐人群
- 系列支持者；
- 打枪游戏爱好者；
- 网战控；
- 红眼睛控

前作咱是100%的白金，网战追加的奖杯也都拿了，难度很大。本作的画面进一步强化，而且相比前作更注重了剧情方面，一款好游戏剧情很重要，KZ3没有让我失望，紧接着前作的剧情让玩家一下子就到达了故事的氛围当中。网战部分可以说前作就已经很出色了，本作吸收了现在主流第一人称射击游戏网战的精华，变得更加好玩，真的好想给10分啊！

第一人称射击游戏，不是赤银喜欢的类型。虽然据说比较注重剧情，但是没有玩过前作不了解背景的我来说也没有什么吸引力。虽然画面貌似还不错，但是这种明显的美式宇宙SF果然还是不对胃口。虽然听着英语配音很有好莱坞大片的感觉吧，可是……对于赤银来说日语才是主场啊。于是整体上本作给赤银的印象一般，编辑部相信也只有宇多田和肥皂之流会感兴趣的吧。

因为是SCE本社打造，所以在画面渲染上和对PS3主机硬件性能的充分发掘上，KZ3表现的无可挑剔。而本作中关于所控制角色在掩体后隐蔽的设定更是极大程度的丰富了游戏的打法，各种枪械的操作手感也没什么可以挑剔的。关于本作的剧情，其实我想说如果制作方把故事大背景放在近未来地球圈内的战争会有更强的代入感，不必非得跟Halo死磕而设定一个星际大战的背景。

和越来越高的房价一样，本作的质量比之前的两代都有增加，近身肉搏时的血腥招数，简直让小编想起了恐怖分子，抛去有争议的近身血腥虐杀技不说，本作中可供使用的枪械确实非常丰富，虽然都是虚拟的武器，不过功能、外型等众多方面都让人不禁想对它吐槽一番。最后是游戏的剧情，好吧，看来虐杀这类题材也只好用在人类对待外星关系这等虚拟故事中了

33分

SD高达G世纪：世界



PSP

NBGI

2011年2月24日 1人

战略模拟 全年龄

本作同时在WII和PSP双平台发售，玩家可以编辑角色姓名、性别、成长模式、声音、驾驶服等要素。PSP版对应无线通信技能，可以传送「机体生产清单」和「自创角色」的资料给其他玩家。

推荐人群
- GUNDAM FANS；
- 战略类游戏爱好者；
- SD系列玩家；
- 喜欢大杂烩的人

作为一名高达的伪非，我表示本作非常值得一玩，不过因为最近工作实在是多的要命，所以还没来得及深入研究，目前编辑部有两人一直在玩本作，从他们的反应来看本作真的是很不错的，而且某人还一直嚷嚷着给10分……喜欢高达的朋友，或者喜欢机战的也可以，本作绝对符合你的胃口，当你换得了心目中的那台机体时，是不是会和我一样激动的颤抖呢？

钢之魂在燃烧啊啊啊！本作加入的机体作品可谓系列之最，不，可以说是有史以来收录最全的高达游戏了。对于收集癖的高达迷来说简直是恶梦中的天堂。继承前作《WARS》的部分系统并加以各种革新和改进，可以说是SD高达G世纪系列的完全体也不为过。特别值得一提的是本作推出了便携版这实在是非常喜人，虽然画面略有缩水，但一机在手的感觉着实令人心潮澎湃。

本作的画面精美程度就PSP掌机平台的硬件功能来说已经是相当优秀了，从所收录的作品来看，《机动战士高达 00 第二季》也正式参战，所以本作的收录合计已经超过了50款作品。本作中的自创角色也和之前的专属角色不同，自由度和耐玩性都有很大的改进。另外，本作还对应"资料安装"功能，在读取游戏方面可以省下不少时间。

"精彩的战斗画面，得到强化的系统，丰富机体和人物，和前作相比本作已经做到了质的飞跃，特别是战斗过程极为流畅"，当小编略玩了一下这款游戏并准备写下"嗤之以鼻"这类词句的时候，一个同事流着眼泪说出了以上这段看似是发自肺腑的心声。于是，小编不禁再次以审视的眼光重新尝试了几下这款游戏，确实，开头那几句赞赏也引起了小编的共鸣。

30分

魔界战记4



PS3

日本一

2011年2月24日 1人

战略角色扮演 全年龄

本作是日本一代表作《魔界战记》系列的最新作，继承了系列一贯的战略模拟流程玩法，并大幅提升角色图像质量，还追加了崭新网络等全新要素，由个性丰富的新角色展开荒诞无稽的魔界大冒险

推荐人群
- 系列FANS；
- 喜欢普利尼的玩家；
- 策略类RPG爱好者；
- 喜欢可爱人设的人

本系列一向以搞笑的剧情著称，而且衍生出了很多周边产物，这次的最新作可以说弥补了家用机SRPG这方面的薄弱，而且官方在今后还会推出本作的中文版，这消息更是让喜欢本系列的玩家泪流满面。游戏画面明显提升，而经典的叠人梯也依旧存在，游戏就是为了让人身心愉悦，这样的一款游戏再合适不过了，我在这里把本作推荐给所有因游戏而快乐的人们

日本一的招牌系列《魔界战记》作为第二次登陆PS3平台比起前作有着不多不少的进化。上千的最高等级和超过数十亿的最高伤害什么的不愧是"史上最凶的SRPG"。画面和人物设定等等也都越发成熟，魔物和魔物合体之后的巨大化也非常给力。新的魔界议会和内阁什么的系统也很趣。加上充满收集要素的网络模式，高像素的战斗动画，可以说是系列玩家必玩的一作。

作为日本一的看家级RPG系列，《魔界战记》打拼至今已经在玩家们心目中留下了足够深刻的印象，所以《魔界战记4》虽不能说是白金级大作，但也绝对算得上是一款值得玩家们花费时间来进行深入研究的游戏。在本作中新加入的职业和战斗系统都在极大程度上提升了作品的整体游戏性，而且对于游戏流程当中的趣味性很强的据点经营大家千万不要忽视。

经典SRPG类型的游戏，剧情虽然也是拯救世界，但是出发点完全不同，本作的世界观认为世界上的战争、欺诈都源于人类的"恶"，为了挽救"恶"，于是有了魔界底层的刑务所"地狱"。铃木达央、羽多野涉等多位声优都参与了本作的配音。战斗系统中可以与伙伴协力，并且传统RPG的防御、投掷等技能在这里都一应俱全。略显Q版的设计也让本作稍显俏皮。

这次开篇继续说PS3破解的事情，我已经记不清这是自己连续第几期说这个问题了，最近黑客对于SONY开始BAN盗版用户的PSN进行了反击，因为涉及到了无辜的正版用户，所以我觉得有必要在这里提醒一下各位支持正版的玩家。近日出现了一种在自制主机上登陆其他玩家账号的下流勾当，有些玩盗版的人为了躲避BAN机或者干脆就是进行无聊的报复，在自己主机上登陆他人的账号，这样使得一些根本没有玩盗版的玩家也受到了牵连，所以在这里小熊提醒广大玩家千万不要随便泄露自己的账号和密码信息，包括团购也尽可能避免，这都是安全隐患，别自己辛辛苦苦支持正版一路走来，最后发现自己却被BAN了，如果真的是这样的话介于现在大陆游戏的大环境，咱们是有苦也说不出啊！

对于这种情况我真的想问一下SONY，你们这些拿着天价薪水的人有用脑子吗？治理盗版不力也就算了，好歹让我们这些正版用户心安一些，不要总弄出这样的乌龙来可以吗？如果在这样折腾下去我不知道还有多少人原因买正版游……

评分细则：

- 40满分——能研究我们的患者
- 36–39分——完全康复的患者
- 32–35分——轻度康复中患者
- 28–31分——轻度抑郁型患者
- 24–27分——严重暴力倾向者
- 24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



小熊专栏第六期！这期杂志制作期间可以说大作不断，而且还有3DS这个重头戏，所以玩家们的钱包难免有些超负荷运作，尤其宇多田！首先入手的是MVC3，这缩写也许有人不熟悉，其实就是《漫画英雄VS卡普空3》，游戏整体并不难上手，但是想要打出华丽的连续技还是需要时间练习的，而本作的奖杯都不怎么难，除了那杯具的“320个连续技任务”，我向来就是连续技小白，至今也只完成了180几个……接着是《凯瑟琳》，这游戏本人已经期待很久了，可是无奈日版的价格实在是贵的离谱，所以我延后了入手这游戏的计划，希望过一阵子本作可以稍微便宜一些，千万不要学Z53Z一样死活就是不降价……除了这两款游戏之外最最让我期待的就是KZ3了，我也在第一时间入手了铁盒版，本作果然没有让我失望，可以说这是我玩过的最好的第一人称射击游戏。

3DS发售了，小熊没能第一时间入手，不过倒是先买了一个游戏，这难道就是所谓的“兵马未动粮草先行”？我买的游戏是WE，作为一名忠实的WE粉丝肯定得支持本作，除此之外我还顺便让日本的朋友给我带回了一张NDS的WE，虽然这游戏很糙，但我的WE收藏里如果少这么一个游戏感觉怪怪的，这就是我的“强迫症”吧。

这阵子对我最重要的事情就是我家小驯鹿来北京呆了几天，一起去了动物园，这是我第一次去动物园，所以感觉自己像一个小孩子一样东瞅瞅西看看的，不过那传说中的海底隧道还真的是坑爹啊！扯了这么多乱七八糟的事情，让我们言归正传，本期「くまの部屋」主题是小熊非常感兴趣的“奖杯”。

电刑室手记

●和小驯鹿在一起的这几天，有一次我们要去积水潭附近吃饭，所以坐2号线前往目的地，当我在积水潭准备下地铁的时候，一个上车的中年大叔一掌把我推了回来，就这样我被带到了下一站，不过还好有一个非洲黑哥们陪我，他也是被那孙贼一巴掌拍回来的，话说现在的人素质怎么就这么低呢？连最基本的先下后上都不懂……

●上期说到编辑部只有我在买正版游戏，之后被小沛赤银两人投诉，好吧~这两人偶尔也买正版，只不过是咱的零头而已╮(￣▽￣")╭

●之前MHP3还在下位的时候和肥皂联机，两个人狩猎一只雄火龙，本应该是一件很简单很惬意的事情，可是没想到那只火龙好似打了鸡血一样，连续技比SF4还要夸张，直接把我和肥皂送去三猫，只剩我们两个人在风中凌乱……

●看老郭相声“玩了那么久《植物大战僵尸》，总告诉我有一大波僵尸向你走来，为什么我就死活没有看到过大波僵尸呢？”笑shi我了~

●正式告别PS2，总算是把PS2上所有喜欢的游戏都买到了，最终数量定格在83个，以后如果WE2012不在PS2平台上推出，我应该不会再买PS2游戏了，其实在二公主上好游戏实在是太多，想要都买下对我来说根本不可能，所以从中挑出自己最最喜欢的游戏买来收藏，也算我对这些游戏制作人的支持，这台主机是带给我最多快乐的主机，谢谢PS2、谢谢SONY！

●大家都知道我总买正版游戏，我现在有一个疑问，那就是这正版游戏究竟能保存多长时间，貌似盗版的最多也就三年多，不知道正版能存多久，千万不要我花这么多钱买来，过几年就变成了一张张塑料片子，哪位读者懂得这个来信告诉我哦~

●菜汁每天上班之前和下班之后都会玩一会WOW，我在他旁边坐着难免不看几眼，说实话我对这种网游真没什么兴趣，但对于FF14倒是非常期待，PS3版发售了之后一定要玩玩，希望我能看懂日本朋友在说什么……

现实中的奖杯

说到奖杯这玩意儿，不是游戏玩家的首先应该想到的是比赛优胜的奖杯，对于我们家用机玩家来说，奖杯这东西和咱实在不太沾边（当然如果你在学校学习优秀也许学校会给你发个奖杯，不过我得的都是奖状和奖学金）相比家用机而言，街机和PC的游戏比赛都要多很多，所以咱们家用机玩家真的很少能接触到奖杯啊比赛啊什么的……

之前我也随口提到过自己之前得过几次奖，比赛的奖金也是我之前学生时代购买游戏主机的主要来源，饿肚子可以省出个游戏钱，但是动辄好几千的主机对于学生来说压力可想而知，现在还是学生的读者应该生有体会吧。我在这里说说自己获得的最大的一次奖项，非典那年咱顶着被隔离的危险去参加的决赛，这里我不想多说自己如何如何，我想和大家说说比赛时候一些有趣的事情。

河北预赛的时候，因为参加比赛的人数非常多，所以主办方订的旅馆是三个人一个屋子的，但是我的屋子却只有两个人，不知道另外那位兄弟是不是临阵逃脱了……我要和大家说的就是我的这位同屋的玩家，被我们参加比赛的尊称为战术帝的“阳哥”。我们之所以叫他战术帝就是因为他在比赛之前那复杂的战术设定，玩实况的玩家都知道游戏中有战术设置这一项，其实这部分对于游戏来说真的很重要，但是平时玩玩的时候我真没有见过有几个人仔细设置过这些东西，就算比赛也只是设定四键位的对应战术，游戏当中战术切换也就那么回事，但这位战术帝不一样，我们比赛之前调整战术的时间规定最多十分钟，一般来说换人、改变阵型、调整战术、设置定位球等等一套下来，三四分钟就OK了，毕竟自己经常使用的球队这一切都已经熟悉，可是战术帝不一样，十分钟的规定时间不到最后一秒他都不会停下来，而且最要命的是如果你设定好自己的战术之后他会根据你的设置改变自己的打法战术，虽然这些在比赛当中都是非常常见的事情，但他却可以把这个发挥到极致，所以在熟悉此人之后我们所有参赛的人都不会在比赛之前快速设定好自己的战术方针。最后我们河北区的预赛战术帝拿到了第三，而我则是第五，不过地区前十位晋级决赛所以我们两个都晋级了，之后的决赛我没有遇到他，不知道他输给了哪一位更强的战术玩家，如果阳哥能看到我这篇文章的话，我希望还能和你切磋WE，现在的WE战术更加的复杂化，不知道现在您老要设置多长时间……

另外一个要说的是在决赛时候遇到的日本mm，一开始我们看到一个说日语的女孩子晋级决赛都非常的吃惊，因为玩WE的女孩子太少了，玩的好的就更是少之又少，但是比赛开始之后更让我们震惊的事情发生了，那就是这位日本mm十分爱国选择了日本国家队，而且实力非常强，但队伍的基本数值的差距还是让她止步在了16强的淘汰赛，赛后我们很多男生聚在一起讨论这个mm，我们都一致认为以她的实力如果选择大家都在用的巴西、法国、甚至荷兰、意大利，那比赛的结果绝对就是另外一个样子，想到这里我们都不约而同的向她投去佩服的目光（不是色迷迷的眼神，我知道你们这些混蛋又在乱想了！）

比赛趣事很多，这次先说这么多吧，最后抱怨一下为什么我这比赛不给我奖杯只有个破证书呢？我也想体验把奖杯高高举过头顶的感觉啊！难道奖杯的钱包含在奖金里面需要我自行购买了……OJL



游戏中的奖杯

众所周知宇多田是一个奖杯控，说的奖杯肯定是PS3的奖杯系统了，虽然到目前为止这个系统都没有什么实质性的作用（纯粹用来炫耀），但即使如此仍旧创造了一批奖杯控的诞生，其中就包括我。这次咱把那些破解得奖杯的不愉快事情抛开不谈，说说宇多田的奖杯故事……

那是在很久很久以前，有一个英俊潇洒的美少年，买了一款名叫《生化危机5》的游戏，从此开始了自己拯救地球、拯救宇宙的冒险旅程……为了防止被人吐口水我就不继续恶心下去了，就像前面说的这样，我的第一款奖杯游戏是《生化危机5》，同时这也是我第一款白金的PS3游戏，包括之后追加的在线佣兵模式的追加奖杯也都拿齐了，这游戏想要白金很简单，但是想要100%完美却不是一件容易的事情，另外很多人都说本作不怎么好，我却不这么认为，我也是从BIO初代一路玩过来的人，不要总抱怨游戏的改变，为什么你不尝试着去适应它呢？

在我的白金列表里面，也有一些白金神作，说实话之前我也刷过一些白金神作，不过实在是没什么乐趣所以就放弃了，游戏就是开心，玩得不开心干嘛还要继续呢？我这个奖杯控只是想把自己喜欢的游戏完美了，就想一旁我的奖杯列表一样，有几个PSN的好友都惊呼我的奖杯达成率实在高的可怕，其实我只是在不停的玩我喜欢的游戏而已。我的游戏中有几个游戏从我买到手就没有指望可以白金的，第一个是《街霸4》，里面变态的连续技是我的噩梦，这游戏网战10连胜我都拿到了（不是刷的），可是这个连续技实在是可怕，这也是我这游戏唯一没有拿到的奖杯；接着是《忍龙2》，这游戏就不用我多说了，世界上白金这个游戏的都是神，我只是个凡人，不过我的超忍难度全超忍也拿到手了，唯独那个全任务挑战，最后的几个极忍难度实在是自虐，不仅自己身手要了得，同伴还不能拖后腿……第三个我没有指望白金的就是前一个SF4的加强版《超级街霸4》，本作奖杯的难度比前作有过之而无不及，而且我也没时间耗在这游戏上面，所以奖杯进度一直停滞不前。最近买的MVC3虽然也有连续技的奖杯，但是难度却低了不少，所以这游戏白金还是很有可能的……在这里我要发一个英雄帖，有哪位读者可以帮我白金这几个游戏的一定要联系我啊！事成之后小弟愿以身相许……咳咳><反正就是好处大大地有！

PS3游戏有一些会追加奖杯，比如之前我说过的《生化危机5》，而在我奖杯列表里有几个游戏虽然拿了白金但却不是100%达成率的就是因为这个，包括我最喜欢的《神秘海域2》。本作追加奖杯之后，不知道为什么我死活连接不到网战，这个问题一直没有解决，网上提供的方法我也全都试过了但是没有作用，这也算是我奖杯历程中的一个遗憾。至于《生化奇兵》和《但丁地狱》这两个游戏，我连游戏都已经卖掉了所以更不要说拿追加奖杯了；唯一特殊的就是《极品飞车》，游戏在柜子里放着，可是封盘的游戏我死活不愿意拿出来，所以这游戏的追加奖杯也一起浮云好了……OJL

旁边附着的就是小熊我的奖杯信息，里面有很多游戏我还在不断完美着，比如MVC3或者BASARA3之类的，前阵子查了一下奖杯的排名，之前我在全球大概4000的位置，最近掉到了6000+，这就是可爱的破解的威力，那些玩盗版刷奖杯的人，简直是在糟蹋奖杯这东西……另外说到奖杯就不得不说一下现在全球第一的巴林兄弟Hakoom，这哥们一个人一直保持着世界排名第一的位置，要知道奖杯排名靠前很多都是一个团体，也就是说很多人公用一个PSN同时玩游戏，这样人多力量大自然奖杯拿的也多，但Hakoom仅靠一人之力技压群雄，不得不让我等佩服，现在此人白金已经达到了224个（仅限我写下这篇文章的时候，谁知道这几天他会不会又白金好几个），我的33个白金在人家这里不过是一个零头，小熊泪目……

关于游戏中的奖杯我就先说这么多，如果读者之中也有奖杯控可以来信和我交流，前阵子刚刚加了一个这样读者的PSN，有机会一起联机游戏啊！



Snake_Jecht
Level 15 (61%)
Trophies 1619
33 Platinum
138 Gold
324 Silver
1124 Bronze

Game	Bronze	Silver	Gold	Platinum	Total	Percentage acquired
BAYONETTA	38	10	2	1	51	100%
BioShock	48	2	3	1	54	84%
CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS™	6	14	5	1	26	100%
Dante's Inferno™	26	13	3	1	43	82%
Dynasty Warriors 6 Empires	43	5	2	1	51	100%
FINAL FANTASY XIII	21	9	5	1	36	100%
Flower	11	2	1	0	14	100%
God of War® II Trophies	18	11	5	1	35	100%
God of War® III	20	10	5	1	36	100%
God of War® Trophies	20	10	5	1	36	100%
HEAVY RAIN™	50	4	2	1	57	100%
Killzone 2	72	8	3	1	84	100%
Killzone 3	8	0	0	0	8	9%
Last Rebellion	2	7	9	1	19	100%
Last Rebellion	2	7	9	1	19	100%
MARVEL VS. CAPCOM 3	28	7	0	0	35	62%
Medal of Honor™	37	7	1	0	45	81%
Need for Speed™ Hot Pursuit	38	10	2	1	51	72%
NINJA GAIDEN Σ2	38	7	0	0	45	74%
RESIDENT EVIL 5	53	16	1	1	71	100%
Sengoku BASARA: Samurai Heroes	33	0	0	0	33	47%
Sonic's Ultimate Genesis Collection	17	13	4	1	35	100%
STREET FIGHTER Ⅳ Trophy pack.	32	8	2	0	42	89%
SUPER STREET FIGHTER Ⅳ	11	2	0	0	13	22%
TEKKEN 6 Trophy Set	36	11	2	1	50	100%
Terminator Salvation	0	0	11	1	12	100%
Trivial Pursuit	28	14	2	1	45	100%
Uncharted 2: Among Thieves™	36	8	3	1	48	73%
Uncharted: Drake's Fortune™	36	8	3	1	48	100%
UP	33	5	4	1	43	100%
Wolverine Trophies	38	10	2	1	51	100%
WORLD SOCCER Winning Eleven 2010	12	11	5	1	29	100%
WORLD SOCCER Winning Eleven 2010 蒼き侍の挑戦	12	11	6	1	30	100%
WORLD SOCCER Winning Eleven 2011	10	12	5	1	28	100%
X-Blades	22	11	4	1	38	100%
ZEN Pinball	0	0	0	0	0	0%
ガンダム無双3	24	9	4	1	38	100%
北斗無双	37	8	2	1	48	100%
無双OROCHI Z	4	9	8	1	22	100%
真・三國無双5 Empires	43	5	2	1	51	100%
龍が如く3	43	3	3	1	50	100%
龍が如く4　伝説を継ぐもの	38	7	3	1	49	100%

结语

嘛~就这样新一期的小熊专栏到此结束了，感觉想要说的话很多，但是却说不出来，有些东西是不能说，有些东西则是不知道该怎么说，或者还有些东西说之前干脆忘掉了要说什么，就这样乱七八糟的说了一通，可是却得到了读者一次又一次的支持，在这里小熊真心感谢所有用心观看我专栏的读者朋友们！在截稿前得知3DS的价格已经降到了2450，我这个心动啊，可是一定要忍住！不然我这个月就只能每天靠啃馒头过活了，现在也只能看着身边一些朋友开心的谈论着这机器多么的神奇，多么的好玩，然后盯着自己刚买的WE3D闭上眼睛幻想一下，好可怜的说~再说下去偶该哭了，那么让我们相约下一期，还是那句话：不见不散！（希望最近彩票中奖，那么我就可以把3DS搬回家了……）

蔬菜族观察日记

□文／蔬菜汁

上期提要&读者来信

294期专栏“老男孩系列”借展示安藤杰尼罗漫画的机会敷衍页数的拙劣技巧，被很多细心的读者一眼看穿，其实做编辑是一件很麻烦的事情，讨好读者更是麻烦+1，怀着为了讨好读者的目的写专栏的前言部分更是难上加难，不过这边的某小编正像撕小浣熊干脆面的调味料那样努力地做这个栏目呢，请大家放心。这期开始，蔬菜专栏老男孩有一个重大的改变，细心的读者可能又发现了，没错，以前做客老男孩的作者本期开始将不定期连载手札，希望有故事的读者继续贡献你们的故事给我，编辑大叔QQ：85711791。因为事儿多的美编头子的原因，上期提要和读者来信版块合并在一个自然段，还请读者谅解，想抱怨的话也请写信给我们，下面是读者来信：“作为一个看了十几年的老读者，看到菜汁的回忆着实感动，再一次看到无类、软体动物、KING、特工黄等小编的名字，感慨万千，可喜的是我又一次加入了电软的大家庭（中间迷失了几年）希望以后多一些类似的回顾，我们老读者老喜欢了！祝电软所有编辑新年快乐！”——（上海浦东黄岳）

巴哈姆特的故事
谨以此文献给正在和我一起看电软的读者们：

——天津河东 巴哈姆特

从小生活在天津的我中专毕业就进入社会工作,大学被父亲称为大幼儿园学不到知识,家庭也不是多富裕干脆去增加社会实践.6年前经过N次面试进入了现在这个某汽车制造业的工厂.这里的职工大部分都住在市内6区,工厂在天津的塘沽开发区,每天都要坐一小时的班车才能到厂,我也无疑增加了出门和到家的时间.厂里基本上都是生产线,流水作业就是我们的工作,我被分在组装车间,看着每天从眼前缓慢走过的汽车,除了无奈的拿出工具装上也没有其他的事了.重复的作业枯燥乏味,工资也只能算说的过去,比起某些私人企业的黑心老板不让歇班工资又少不给上保险还算强些,往上看那些做办公室的白领公务员那可只剩让你气的跳楼了.身边同事无论班长组长,还是普通员工都是清一色的80后,起码代沟没有,大伙都能说到一块,平时打打闹闹,玩笑也经常开,人多有时事也多.因为装汽车这事女的很少,10个人9个男的,一帮大老爷们也想说什么说什么,要是身边有个女的走过总有那么几个要品评几番,这个丑那个没脸儿什么的,哪个俊了,平时工作时聊天话题也是天南海北胡侃,反正是嘛事都说.这点也是跟我没进厂时听的不太一样,说什么合资企业管的严啊什么的,进来后真正的高层轻易才不去生产线上溜达,有那功夫做办公室歇着玩电脑喝茶不比嘛都强.我们只要把自己活干好,不出不良也不会有人找你麻烦.一个厂有好几千人,我们一条生产线差不多有不到60人吧,说说身边几个同事吧,因为本人喜欢游戏,动漫首先得先介绍大嘴同志,这外号还是我给起的,现在大家都叫惯了没人叫他名字,其人有典型的CU潜质,游戏在他生活的比重很大,玩什么都很入迷,要是玩网游跟玩命一样,起早贪黑不睡觉,大伙一块开始玩的,过不了几天等级就跟不上他没法和他任务,电视游戏他没有什么主机,只在我的怂恿下买了台PSP,别管嘛游戏拿过来直接从最难开始玩,看他战神被虐他还很乐在其中,怪物猎人砍起来没黑没白,坐班车玩PSP头不晕这点我很佩服,我试着玩过，下车难受一天,恶心的要吐,人家嘛事没有,服!不过他玩游戏虽然入迷但对游戏本身的知识了解的有限,不像本人熟读电软一十三年,对游戏界大事小情都能知道个一二,跟我同一班车的小胖相对来说要知道不少,此人曾经也是买电软的,现在不买了经常蹭我的杂志翻翻,任天堂的支持者,NDS WII全买了,但PSP PS2他也有,典型的LU,拿来游戏没几分钟热乎劲,没几个游戏通关的,一说他就拿超级忍最终BOSS一刀斩来向我证明他曾经也CU过,只是现在工作生活压力大没那么多时间把精力放在游戏上,这也证明了快餐游戏之所以受欢迎,还是这样的玩家很多.我这周围有PSP的10好几人,但是有好多都不怎么玩,还有买来之后不玩电池都放炸的,但是平时聊点游戏动漫还是有不少能听明白的,不能想象要是我说出火影海贼都没人知道我说的是什么,没共同语言该有多痛苦.开春了天暖和了又可以踢足球了,这点可能是一些单位企业做不到的,咱这优势就是人多,关键还都是男的,随便找7.8个踢球的不成问题,没事就可以联系其他组来场,输赢不在乎,虽然输了要交场地费,但大家还是很乐在其中.


巴哈姆特和他的伙伴们。

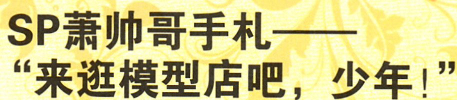
补充下工作是白夜班倒着来的,能双休这点还不错,只是夜班对我来说太痛苦了,自从上了这班之后平时没有任何一件事能让我熬夜的了,我的夜是为工作而熬的,难受就在工作中难受吧,最近2年汽车增长速度明显,弄的天天产量也下不来,干多少也给那点钱还是希望产量低点好,祈祷金融危机再来一次(老板乱入：来危机你回家,让你财政危机)


巴哈姆特日夜奋战的工作岗位。

蔬菜啊你这能结婚还真好啊，我这身边虽然都是80后还有很多没结婚甚至像我现在还没对象的，生活依然艰辛,房价上涨贷款利率上涨对我们的压力也很大，生活水平虽然比几十年前提高很多,新的问题也一直在涌现，让我们抬起头，像象棋中的兵一样,虽然走的缓慢但却不曾后退，继续我们的人生，以后要是想起什么没写出来的我存多了在一起补充上.

谢谢收看。

特别感谢：巴哈姆特的朋宇杨磊同学提供拍摄器材并担任摄影指导。



SP萧帅哥手札——“来逛模型店吧，少年！”

简介：1994年DR创刊号编辑，现独自创业经营一家模型店，做客292期《电软》老男孩专栏，回忆了创业时的一众老编，

●（公历2月14日）昨天虽然是情人节，但着实没啥特别的，回家和AKONG吃吃她做的饭饭，鸭汤太油太浓消受不起啊~

●今日店里依旧平缓无奇，就是个学生自昨天就纠结叫我叔叔还是哥哥，还有那个一直有些结巴只看圣衣神话的又目光猥琐地进来看，我和他搭讪两句，他又开始那听着都让人能急死的结巴（不是嘲笑啊），三三三月是出冥冥冥冥冥......哈哈哈哈哈哈......哈迪斯吧，不学了，起码人家今天买了个白羊。

●听着林志炫的擦声而过和PJ Harvey的Let England Shake，整理着店里柜子里的物品，也不免有股别样情绪涌来~~ 那彻骨般的自来水让我涮着那擦过斑斑尘土的抹布，似乎干净过的台面不仅仅让客人悦目，也令自己赏心。慢慢每天整理下，等到花开春暖时也许会有新的尘埃落下，但那已非台明镜，无树菩提~~~

●虽然京城依旧在霾中纠结，但天气确实暖和多了，中午遛食的人却没明显增多，暖和了快出来溜达吧！下午一个看上去也就小学三年级的学生进门就要佐助的草薙、一护的斩月，结果人家可是初中生了，但真的一眼瞄去好正太，估计那些正太控看到就不得了了，在这个萝莉正太吃香的年代~~［远目］

●有多少朋友还记得这只红毛猴子呢？

蔬菜汁乱入：感谢老编辑对本栏目的支持，我们一起努力吧。



安藤杰尼罗手札——“老电影，新感触”

简介：北京人，曾进入某手机游戏公司，中辍，现从事姥姥不疼舅舅不爱的“地下漫画创作”。做客293、294期《电软》老男孩专栏，漫画作品《兵蜂之爱》。

●天气好好好，气温达到了10°！穿上木槿花图案的大红夏威夷衫，腰上系好腹卷儿，套上棉夹克儿，顶着大毛儿球儿滑雪帽儿，踌躇满志的踏上了去万达广场跟哥们儿切磋SF4之旅！~虽然前一天晚上跟我倒霉的表弟喝了个稀里哗啦，话题依旧是摇滚乐和女人经！但是，这并不能成为我输在哥们儿的桑吉尔夫的讨厌目押技上的无奈借口。前15盘儿，我没赢，后15盘儿，哥们儿没输。这就是残酷的战局！

●2月的最后一个星期五的晚上，跟收集12寸人形的胖生物去京城报业小少爷家吃了私房菜，喝了好几杯梅酒，走马观花的翻看了遍《Ghost World》的漫画。先前只看过电影版，看过原作漫画儿后，不得不说Steve Buscemi的古怪气质真得跟漫画中的那个老爵士唱片爱好者有着出奇的相似。

●雪又开始下起来！~被窝儿里我玩着PSP的《寂静岭-破碎的记忆》，十分的应景儿！~

我忽然想看部前苏联的电影儿。那片儿叫《机组乘务员》。小学时代电视台总爱播放。别以为那个衰败的国家只有俄罗斯方块儿和讨厌的LOMO照相机。起码在70年代80年代，一提起苏联，可以说是现代化的代名词。坚实的重工业，有趣的套娃，红红的罗宋汤，颗粒饱满的鱼子酱，曼陀林演奏的民歌儿还有姑娘们如同贝加尔湖冰冷湖水一样忧郁的双眸，那些都是我对苏联的点滴记忆。《机组乘务员》对于85年之前出生的孩子们来说，并不陌生，片中讲述了老中轻三代机组人员的情感纠葛，老机长遭受着调离岗位和女儿未婚先孕的事业家庭双重烦恼的冲击，中年飞行员经历了婚姻的失败，年轻的机师由于往日的风流债而导致与真爱失之交臂。各有辛酸的三人集结在一起，驾驶航班，去地震肆虐的亚美尼亚搭救受难群众，经历过一场惊心动魄的大逃亡之后，航班九死一生的飞回了机场。最后，当然是大团圆结局，有人重建了家庭，有人得到了真爱，只是老机长退居二线，望着头顶略过的航班，若有所思。这次重温《机组乘务员》，我的兴趣点不再是险象环生的镜头，而是关于爱的纠葛！

●推荐歌曲：The Drums-I Need Fun In My Life。

蔬菜汁乱入：希望本期刊登的两篇手札让大家感觉到不一样，下期将会加入本期嘉宾巴哈姆特和他伙伴们的手札，敬请期待。本栏目长期征稿，联系方式请见左页。

制作人名单&幕后花絮

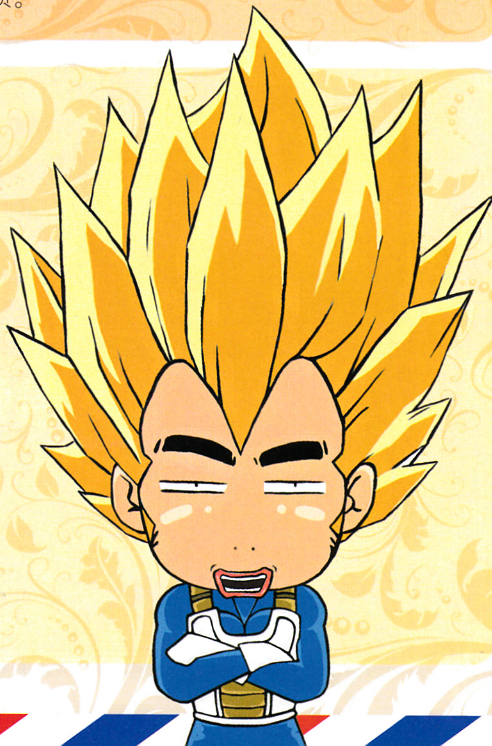
编辑：蔬菜·吉塔（北京）

摄影：杨磊（天津）

形象制作：JUST WE（陕西）、安藤杰尼罗（北京）、邪恶小胖（江苏）

文字提供：SP萧帅哥（北京）、安藤杰尼罗（北京）、巴哈姆特（天津）

看着大家的故事源源不断汇聚成河，小编的心里别提多美了，终于从“敷衍”、“凑字数”的低等级提升到“删删字”“动动嘴”的高等级，但是这中间的辛苦有谁能知道呢，让人不吐不快！首先说一下和天津的读者“巴哈姆特”相识的过程，我们第一次认识是在某期DR的博客上，那时……（此处省略200字），当知道巴哈姆特的真实身份时，小编灵敏的嗅觉立刻发现，这里边儿有故事，于是利用工作时间给他发了一个留言，假装成恳请的样子、诱骗他给老男孩系列写一封长信，一拍即合！齐活！妥妥儿的！接着是做客292期老男孩专栏的大牌老编——SP萧帅哥，邀请他长期定时写手札其实是件很难的事儿，当与被我说服不要稿费给我免费画画的JUSTWE商量SP的形象时，我坚持给SP安上“胡子、挖鼻、抠脚丫”这三个特点，正在我们秘密设计形象，事情如火如荼进行的时候，被远在北京某模型店战斗数值目测为30000以上的SP察觉了，盘问之下，大怒，于是只好改成现在的样子，看着这个路人甲的样子，我一边在心里说着“不给力啊！”这样的话，一边对JUSTWE说，“太棒了，绝了，没治了”……反观做客293、294期专栏的安藤就太爽快了，不仅一口答应定期写手札，而且还免费提供自家设计的头像，没二话，我把2个月前许下的转让给他我用旧的画板的事情又信誓旦旦提了一下儿！



GULAG

我的2010

6、自打我开始懂事，我貌似就没在一个地方待过长久，没有家乡，流浪般地生活在某地。后来，这种流亡使我愈来愈深的体会到，若想透视各地的特色与生活本质，那么你最好有礼貌的生活在那，然后闭嘴搬走。

7、说到读书，自我感觉无论是质量还是数量都无法同上学时相提并论了——一年中没有仔细读过几本好书，米兰昆德拉的《生活在别处》以及村上春树的《海边的卡夫卡》，这两本书我是真的读进去了，虽然写作的风格差异颇大，但无非都是在探讨人生的诸多悲哀。另外，近来莱汁叔向我推荐了一本《李可乐抗拆记》，关于这本书的魅力所在，中国人都应该懂的！

8、网络闲书也看了几部，曾经深度沉迷于《鬼吹灯》和《盗墓笔记》，后来发现自己原来是无力再去关注活人的事情，那么我看看死人的故事图个乐总是可以的吧。

9、关于《联邦党人文集》和《论美国的民主》，用闯关族的话来说以上两本书都是相当的CU向。当然，这两本书值得有成熟认知能力的人去感悟。如果嫌这几本书太厚的话，那也不妨去读一下潘恩的《常识》。

10、该说科技方面了，苹果在这一年大行其道，其产品更是被炒到天价之后仍然抢手。好吧，我承认自己是个俗人，音乐设备最爱的还是Sony Walkman，觉着手机用起来最带劲的还得属黑莓。你问我为什么不用苹果？很简单，因为我穷的连四袋苹果都买不起。

11、在2010我终于玩到了两款让我等到花都谢了的游戏——《光环 致远星》和《使命召唤 黑色行动》，前者在各方面在我看来都无懈可击，而后者虽然正历经艰难，但在剧情方面可谓是白金级别。而说到今年，对我来说就只有等待下半年的《战争机器3》了。

12、生活感悟，对于一个健全的青年期男性来说，眼高手低是大忌——无论是在工作上还是感情上，身边的也许总是最好的，跟爱你的人在一起要简单、幸福许多，记得很早之前有部叫《独自等待》的电影，别等最后失去了最美好的东西才反应过来不对。

13、在这个西方人看来不吉利的数字上做结，其实还有很多心里话想跟大家说，那么下期继续。

（To Be Continued...）



















摇滚避难所

Rock' N Roll，作为人类历史上最为大胆和最为直白的表达形式，摇滚乐在当今这个快餐文化泛滥的社会中早已被媚俗的泡沫所掩埋。人们不禁惊叹，摇滚乐的黄金年代已然逝去，是我们失去了反抗精神还是失去了独立思考的能力呢？在今后的古拉格中，肥皂将不定时酌情同大家一起缅怀摇滚乐史上的不朽回声。战士归来，摇滚不死！本期回顾，为大家介绍的唱片是肥皂最爱的金属乐队（Metallica）的代表作之一——《Metallica: The Black Album》。

Some Kind of Monster，金属原来也会变老和疲倦……

1981年，美国洛杉矶，一个名叫James Hetfield的家伙组建了一支名为Metallica的乐队，殊不知正是这支乐队的诞生极大程度的改变了当时的摇滚格局。在当时，Metallica与其他三支乐队Anthrax、Slayer、Megadeth一起掀起了一场激流金属的硬核革命，而后来以上四支乐队则被人们称为激流金属四巨头。

Metallica作为激流金属的先驱，他们注定将成为全球范围内最具影响力的摇滚乐队。1983年春天，Metallica的第一张唱片《Kill 'Em All》惊艳亮相，几个月以后，其它的几个重金属乐队，如Slayer、Megadeth、Anthrax等也开始尝试激流金属，自此，实际上也就等于宣布了激流金属时代的到来——激流金属被推向了全球。作为激流金属班霸的Metallica，虽然从诞生开始就不断的经历着坎坷与风雨，但由于其成员的深度思考能力，使得这支乐队能够不断变化、不断探索，在坎坷风雨中保持着最顽强的生命力。

时光荏苒，在乐队组建后的第十个年头，Metallica发布了同名黑专辑《Metallica: The Black Album》，这张专辑大卖，总计售出1500万张，超出了他们早期作品的几十倍，并且其在1991年The Billboard 200的榜单上高列第1名，目前在美国历史上销量最好的专辑中排第26名。这在激流金属的历史上，不但是空前，恐怕也将是绝后的记录了。在这张专辑中，乐队放弃了上一张专辑在编曲上下功夫的路线，而采用了一种新的方式来改造自己的风格——没有走金属的极端，而是逐渐向大众更容易接受的方向转型。尽管这种转型取得了巨大的成功，但这种机遇商业化基础上的改造则被铁杆"摇棍"们嗤之以鼻，认为Metallica早已失去了早期的金属风骨。不过我想，正是一张具有如此争议的唱片才能恰恰取得这般巨大的成功并为人们所津津乐道吧。

《Metallica: The Black Album》整张唱片的封面采用全黑色，你根本在封面上看不出有关于唱片的任何信息，甚至连唱片的名字也看不到。整个图案最大的亮点就在于右下角不起眼处有一条小蛇，这样的设计不禁使人们对于其中的隐喻浮想联翩。

整张唱片以《Enter Sandman》作为开篇，乐队可以说是在这首歌身上下足了功夫——在保留原有的速度之外，歌曲在旋律性方面有了极大的加强，这也使得这首歌的旋律在当时特别的流行，而同时，《Enter Sandman》也为Metallica带来了第二个格莱美大奖。在这插播一下肥皂的个人感悟：当年骑着自行车让这首歌的声音从Walkman流出，在去迎接一个又一个的晚自习的路上，每次听到歌中"If I die before I wake"这句时心动心痛心碎的感觉至今都让我难以忘怀。

客观的说，对于紧随其后的《Sad But Ture》无论是从歌词上还是从旋律上来说都足够成为一首摇滚史上的传世名曲。而实际上，凡是伴随Metallica的早期作品一路走来的老"摇棍"们一听便知，这首歌与早期Metallica的金属风格相距甚远，变得更加沉稳、厚重。其实想想也明白，在创作这首歌的时候乐队的成员大都已经跨过了30岁的门槛，俗话说三十而立，这也许是乐队成员对于事物自然的更加成熟的看法，虽然少了毛头小伙时的冲劲和轻狂，但他们对于音乐的驾驭却更加沉稳更具内涵。

《Nothing Else Matters》是Metallica自首张唱片后的八年里五张唱片中有史以来的第一首纯正情歌。以往Metallica的音乐中更多的是带有严肃的政治、宗教色彩。对此，乐队鼓手Lars说："这首歌实在是太美了，以至于我们无法不把它放在专辑里。"若干年里，只要是孤独的时候就会听《Nothing Else Matters》，十年，我们都不是那时的少年了。

经过《Unforgiven》的柔和，直到最后一首歌《The Struggle Within》的前奏部分，我才依稀听到一些Metallica原来的声音，但乐队对编曲还是做了相当的简化，使其更适合流行化的需要。可以说，这是张无论从流行角度还是艺术角度都近乎完美的专辑，但摇滚的灵魂也自此从Metallica的身上挥发散去。借此唱片成为流行乐坛发行量保证的Metallica，不得不在商业上消耗自己的过多精力，使乐队在后来长达5年的时间没有新的创作。从此乐队跌入了低谷，伟大的摇滚精神Metallica不复存在了，这张专辑也成为Metallica最后一张伟大的专辑。这张黑唱片的诞生使金属盛世达到了巅峰，但同时也是走向衰败的开始，所以亦可称之为千古绝唱...



今年是公元2011年，距离Metallica组建的1981年已经过去了30年。在这30年间，乐队成员当年飘逸的摇滚长发不见了，纹身也被遮住，金属是什么？找不到答案，就要相信命运。不着边际的想象自己，不论做与不做，皆是对生命的执著，面对现实的无力，化为无穷的能量，见了黄河也不死心，撞了命运的南墙也得把它推倒。现实面前节节败退，并屡败屡战，直至死亡。爱情面前不顾一切，并永远坦诚，直至死亡。

Metallica，这些大老粗写出的能刺痛到人心底里最柔软地方的声音，当熟悉的的分解和弦再次响起来的时候心里总有种说不出的滋味，时间和岁月已经让这些曾经最辉煌的长发金属退出了主流摇滚舞台，连James Hetfield大叔都已经成了阳光老男人，连五月天都敢自称是玩摇滚的骗得小女生感动的稀里哗啦，那我还在这里悼念什么呢？

下期预告

说到动容之处我就刹不住笔，本来想跟大家在本期的专栏里探究下关于《光环》系列游戏的世界观和制作秘史的，可由于版面所限，看来只有在下期与大家见面了，广大《光环》系列的铁杆们千万记得要来喔。有什么想法记得要与肥皂交流，QQ：690751871，我在此诚心接受大家的批评与建议，当然，如果你是摇滚乐和美式游戏深度中毒者，那么就更没有不联系我的理由了。

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

大内家的悍将

陶晴贤是大内家重臣陶兴房的次子，出生于周防。传说陶晴贤外表俊美，因此深受大内义隆的宠爱。陶晴贤的兄长陶义清战死后，1539年，陶晴贤继承了家督之位。也有陶义清和陶兴房不和，因此被迫自杀的说法。

在大内家和夙敌尼子家的战争中，陶晴贤立下了不少战功。1540年，大内方武将毛利元就的郡山城遭到尼子家的攻击，大内方派陶晴贤为总大将，率领一万名士兵增援毛利元就。陶晴贤和毛利军互相配合，击败了尼子军，还杀掉了尼子军的总大将尼子久幸。

由于陶晴贤的表现出色，他得到了大内义隆的赏识，陶晴贤也因此成为大内家中很有势力的人。据说大内义隆找陶晴贤会谈时，虽然自己才是主君，但依然要特意走出门口接送陶晴贤。

虽然陶晴贤是大内义隆家中武断派的领袖，但是却精通和歌和连歌，被誉为文武双全的名将。

1542年，大内义隆决定远征尼子家的大本营出云。大内家家臣中的武断派和文治派也因此对立。文治派的领袖相良武任坚决反对这次远征，认为征伐尼子家还为时尚早。而武断派的领袖陶晴贤非常赞成这次远征，认为在1540年的战争中，尼子家遭到了沉重打击，现在正是大内与尼子一决胜负的好时候。最后，大内义隆采纳了陶晴贤的意见，于1542年1月11日，率领一万五千大军前往周防。途中，又陆续有部队加入，大内军士兵总数上涨到了两万三千人。然而，大内军却行动迟缓，直到第二年1月才包围了尼子家的大本营月山城。此时，大内军内部又分成了两派。陶晴贤一派主张全力以赴强攻月山城，毛利元就一派则主张不能操之过急，而是要打一场持久战。最后，大内义隆采纳了陶晴贤的意见，全军强攻月山城。最初大内方占据了主动，形势比较有利，但尼子军却凭借地利死守城池。大内军强攻2个月后一无所获，而且还有不少背叛尼子家改投大内家的武将，一见势头不好又偷偷地背叛了大内义隆。最后，大内义隆不得不放弃强攻月山城，下令全军撤退。而尼子军则没有错过这个好机会，立即下令追击大内军，大内军损伤惨重，大内义隆的养子晴房也在撤退中落水淹死。大内家也因为此战失利，走上了衰落的道路。

大内家的文武之争

月山城之战失利后，大内义隆开始厌恶战争，对做学问和文学非常有兴趣。为此，大内义隆不断召开歌会，招待公家，京都的文化在周防一带如鱼得水。为此，大家都称周防为“西边的京都”。结果，大内义隆过度宣扬文化，增加百姓的负担。陶晴贤意识到了这点，并和冷泉隆丰、内藤兴盛等人一起劝说大内义隆，但大内义隆却没有丝毫悔改之意。

而文治派的领袖相良武任也在此时取代了陶晴贤的位置，得到了大内义隆的重用。为了削弱陶晴贤的实力，相良武任企图把陶晴贤的一部分领地归还给东大寺。此事又加深了陶晴贤和相良武任的矛盾。此时，陶晴贤下定了谋反的决心。

决心谋反后，陶晴贤开始暗做准备。不过，1564年，大内义隆的家臣觉察到陶晴贤有谋反的迹象。杉重矩多次向大内义隆进言，让大内义隆对陶晴贤多家提防，但大内义隆却毫不在意，没有采取任何措施。

大内义隆沉迷享乐，百姓们被重税压得透不过气来，所以，百姓们也都非常支持陶晴贤。同时，陶晴贤还拉拢了和相良武任的敌对的大内家臣，壮大自己的实力。

1550年8月，因为流传着陶晴贤要在大内义隆参拜神社时谋反的传闻，大内义隆停止参拜神社。虽然陶晴贤立即赶到大内义隆处解释，大内义隆也没有处罚陶晴贤，但是从此时起，大内义隆对陶晴贤有了些戒心。

1550年11月，也许是因为无法忍受巨大的压力，相良武任突然逃亡。1551年1月，大内义隆向毛利元就下达了“大内氏领地内可能发生内乱，做好准备”的命令。1551年5月，陶晴贤给大友宗麟写了一封密信，希望大友宗麟能把弟弟晴英过继给大内家，将来接替大内义隆的家督之位。大友宗麟提出了大内家割让筑前，丰前领土的条件。

1551年8月25日，陶晴贤在若山城起兵，向大内义隆的住地进军。26日，大内义隆在筑山馆和公家欣赏能乐。27日，大内义隆才接到陶晴贤谋反的战报。28日，大内义隆舍弃了没有任何防御建筑的筑山馆，率领3000名士兵进入山腰的宝泉寺。可是，当天夜晚，多次劝谏大内义隆的杉重矩和内藤兴盛等忠臣也抛弃了大内义隆，站到了陶晴贤一边。29日，大内义隆见大势已去，让母亲和妻子去真如寺和妙喜寺避难，自己则打算乘船前往丰后。大内义隆一行刚逃到港口，便被埋伏在这里的陶晴贤的士兵抓住，被送往大宁寺。随后，大内义隆在大宁寺自杀。1552年，大友宗麟的弟弟晴英继承了大内家家督之位，逃亡到筑前的相良武任等人也都被斩尽杀绝，大内家的大权也全部掌握在陶晴贤一人手里。

严岛之战，晴贤败亡

陶晴贤下一个目标则是石见三本松城城主吉见正赖。吉见正赖以前就和陶晴贤水火不容，而且还是大内义隆的妹婿。1553年，吉见正赖起兵，3月陶晴贤出兵包围了三本松城。包围了三本松城后，陶晴贤邀请毛利元就派出援军。然而，吉见正赖也向毛利家派出了使者。毛利家家臣分为两派，一派支持陶晴贤，一派则反对陶晴贤。最后，大家接受了毛利元就长子毛利隆元的意见，于5月12日正式和陶晴贤分道扬镳，并且在5月12日一日内，接连攻占了陶晴贤方的银山城、草津城和樱尾城。陶晴贤接到战报后，深受打击。吉见正赖和毛利元就对陶晴贤军形成了前后夹击之势，陶晴贤进退两难。8月，因为粮食不足，吉见正赖提出议和，陶晴贤同意和解，解除了三本松城之围。同时，陶晴贤的家臣宫川房长率七千大军（也有三千士兵的说法）讨伐毛利元就。

宫川房长在折敷田布阵，毛利元就则派遣自己的三个儿子出击。结果，毛利军于9月15日发动了奇袭，宫川房长等人当场阵亡。小早川隆景的水军还做出攻击若山城之势，迫使陶晴贤撤回若山城。毛利元就则趁势而发，于1555年3月到4月间，平定了安艺。另外，陶晴贤还中了毛利元就的反间计，杀掉了家臣江良荣房。

之后，陶晴贤亲率两万大军登上严岛，开始攻击毛利家的宫尾城。然而，宫尾城其实是毛利元就把陶晴贤诱到严岛的诱饵。陶晴贤的家臣弘中隆兼看出宫尾城是毛利元就布下的诱饵，但陶晴贤却因为弘中隆兼要谋反的传言，不肯接受他的意见。1555年10月1日，毛利元就军发动了突袭，陶晴贤军溃不成军。陶晴贤逃到严岛西岸，但船只却早已被毛利军破坏。无路可逃的陶晴贤只得自杀，尸体被埋葬在洞云寺。弘中隆兼也在三日后阵亡。





陶晴贤

陶晴贤（すえはるかた）：1521年—1555年。大内义隆的重臣。原名隆房。周防守护代。陶氏自室町幕府中期起，便是世袭守护代职务的名门。陶晴贤好武轻文，于1539年继承了家督之位。陶晴贤在与尼子家的战争中立下了不少军功，但于大内义隆的亲信相良武任不和。大内义隆沉迷于享乐，逐渐排斥陶晴贤。1551年，陶晴贤和内藤、杉等大内家重臣联手举兵，杀死了大内义隆。并推举大友义镇的弟弟大友晴英成为大内家新一代家督。不久，陶晴贤与毛利元就对立，并于1555年的严岛合战中败北自杀。

电玩三国志



□文／猴子

第十六回：真正的竞争者（前篇）

前浪死在沙滩上

作为第一个有实力挑战次世代大战的3DO，由于其售价过于高昂（700美元）、定位过于新潮（所谓的“多媒体多功能娱乐终端”），实际效果有限（参见《水管工不打领带》等喷神喷过的作品），尽管在刚推出的时候确实有一些作品助阵，而且来势凶猛，但是始终没有造成太大影响。别说后来的次世代机种，它连上一代的MD、SFC都没干过（原因可以理解，不是所有人都买得起这么贵的高级货）。就如同历代变革的先驱那样，3DO在发售一年之后基本上就算废了。尽管后来3DO公司又公开了64位提升系统“M2”的计划，且一直被人看好，分分钟可能“在沉默中爆发”，但是最后还是没有逃脱在沉默中灭亡的命运。不过这已经是后话了，我们还是把眼光放回到1994年，在那个看似没什么意义的年份，其实发生了很多事情：第一件大事就是——《电子游戏软件》创刊，成为国内第一本具有影响力的游戏资讯期刊（说起来是那啥了点，不过还请大家一定记住我们的创刊年份啊）；其次就是在日本，SFC版的FF6发售，造成了相当大的冲击；任天堂正式宣布放弃光碟主机的计划，预定在第二年推出新一代的游戏机（不过按照老例，延迟了一年）；而在任天堂之前，世嘉和索尼已经抢到了先机——就在1994年，世嘉的土星SS和索尼的PS，先后踏着3DO的尸体登上了次世代主机大战的主战场。

SEGA：厚积薄发的威力



按照各位竞争者先后出场顺序，我们先来看看世嘉。这位任天堂的老对手在连续推出了5代游戏主机之后，已经显露了对抗任天堂的实力，但是这主要还是在海外市场，而且也没有什么大的优势。面对任天堂SFC(SNES)主机的巨大压力，世嘉的MD(Genesis)依靠着欧美公司的枪车球类游戏(还是跨平台的)赚钱，差不多等于从老任口中夺食。不过欧美地区消费者多，玩家们不差钱，老任啃不过来的市场，世嘉啃下一部分并不出奇。然而这点成果是不够的，为了打压任天堂的嚣张气焰，世嘉从PC-E那里吸取经验，利用扩展主机硬件的方式将MD武装起来，32X提升器、Mega-CD，搭载特殊芯片的3D游戏（如VR赛车），这些东西看起来新潮无比，世嘉也为之投入了不少精力，可惜的是这些努力加起来，也没有撼动任天堂主机的地位，而这些提升装置本身带来的负面影响远大于它们的贡献——别的不说，每多一个扩展装置，就会多一个变压器，这么玩下去的话，难道你不怕你的插线板过热着火么？

经过一两年的折腾，世嘉终于发现：与其给一台旧机器无限制地追加扩展装置，还不如制造一台全新的主机来得好。只有一台全新的次世代主机，才能给任天堂带来真正的威胁。为了达到这个目的，世嘉彻底放弃“在设计下一代主机的时候一定要和上一代互换”的过时的设计思路，创造出一台与卡带游戏机划清界限、具备超强图像处理能力和超高机能的新主机，这就是我们看到的Sega Saturn，传说中的土星。

SEGA土星的最大特征就是使用了两个日立产的32位元RISC芯片SH-2，被称作“双32位”主机。抛去一些大家听不懂的科技术语不提，这台主机的处理器在图形的投影变换和几何演算方面具有更强的能力，甚至超越了同时代的其他主机。更难能可贵的是，这台机器的价格相比杀人一般的3DO，居然只有不到50000日元（49800日元），而且世嘉为了打开销路，宣布主机发售的最初半年“优惠5000日元”，实际的发售价格降到了44800日元，而且到期之后貌似也没涨回去。

有趣的年龄分级制度

1994年的日本电视游戏界还没有像美国一样使用普遍的年龄分级制度，除了PC成人向游戏有“计算机软件伦理机构”（俗称“软伦”）监督之外，电视游戏的年龄分级还处于三不管状态。随着CD载体游戏的普及，含有大量音像内容的游戏多了起来，各种擦边球和不擦边的球越来越多。考虑到游戏购买者大多是青少年，世嘉对于自社主机上的软件采取了贴标签的方式，提醒玩家注意购买与自己年龄相符的软件。按照不同的年龄分级，一共有4种颜色的标签：

第一种是全年龄，标签为绿色。这也是我们看到最多的SS游戏封面上的标签。

第二种标签为黄色，俗称“18推”，各位别想歪了，这个“推”是“推奖年龄18岁以上”的意思。这类游戏多数是恋爱和美少女类游戏，应该也不少见。因为日本人的法定年龄比较晚熟（20岁），18岁到20岁之间的人群有大量这类游戏的消费者，所以日本的年龄分级也把18岁作为玩擦边游戏的一个分界点。这类游戏有一定色情暴力成分，但是不会太过分。

第三种是浅蓝色标签，写着“MA-18”，意思是“Mature Age 18”（18岁成年向），只有《偶像雀士》用了这个分级，为什么不算在18推里面呢，真不知SEGA的人怎么想的。

第四种就是传说中的“X指定”，红色标签很醒目，也就是传说中的“18禁”了。它和18推的区别是，18推是“推荐18岁以上购买”，但是不一定非得要求玩家是18岁以上，16、17岁也可以商量；而18禁是严格限制，也就是18岁以下禁止购买。

与18推相比，18禁的游戏，大致是“哔——”内容多了一些（例如野野村病院的人们），或者有比较残虐的画面（例如真人快打2完全版）。虽然很多成年玩家希望玩到更多诸如此类的游戏，但是随着日本的PTA（家长会）等组织对游戏界不断施压，到了1996年之后，这类指定的游戏基本上从家用机上消失了，直到2003年日本有了正规的游戏年龄评定组织（CERO）之后，才有了“Z指定”这个类似的游戏分级。而且现在的TV游戏Z指定一般都是因为含有暴力、犯罪等内容，且大多是海外引进的游戏（如GTA系列，刺客信条系列，甚至辐射系列等等）。

不失时机的抢滩登陆

刚才说了半天18X之类的少儿不宜内容，我们再把镜头转回到1994年，当3DO出师未捷身先死，任天堂还依靠夕阳无限好的SFC大赚其钱、索尼卧薪尝胆蓄势待发的时候，世嘉已经先别人一步，走在了业界的前面。1994年11月22日，经过长期宣传造势和准备，世嘉终于发售了这台万众瞩目的机器。和之前历代主机的风格一样，强调“街机完全移植”的SS的首发软件就是当时在街机格斗界开创新时代的革命性作品——《VR战士》，这部作品以其完全多边形的表现和完全3D的格斗方式令格斗玩家们耳目一新，毕竟铃木裕先生的本事不是盖的。为了创作这部作品，铃木桑走遍中国各地，研究各种技击，并且将流传于河北沧州的八极拳作为主角结城晶的武术，令人叹为观止。有这样的好作品助阵，主机的销量自然不愁。首发当日，SS在日本狂卖17万台，在东亚其他地区，这台机器被炒得身价倍增。

这一切似乎都预示着世嘉的好日子即将到来了。毕竟此时的任天堂还沉浸在上个世代主机带来的辉煌之中，一时半会不会醒过来，3DO就靠那个价格绝对没有竞争力，索尼虽然说要开发游戏机，但是现在还根本未成气候。还有谁会在这个时候跳出来搅局呢？世嘉的决策者们当时也许没有预料到，在6个星期之后，他们的真正对手即将浮出水面，并且给新生的次世代骄子SS带来致命的打击。

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

春天来了，天气暖了，一群大雁往回飞……这首回雁诗真正道出了我们这些玩家大众的心声，天上天下、朗朗乾坤……随着3DS发售，度过了寒冬的游戏市场貌似正在回温，如果给游戏一具象化的假身，横肯定得喘着气说，“可~缓过来了！”正如具象化游戏假身所说的那样，3月的发售游戏以3DS为首，如潮涌般猛烈凶悍，希望本期发售表能给眼花缭乱玩家的玩家提供帮助。

PS3 PlaysSation3

2011年3月			
1日	搏击之夜：冠军（美版）	FTG	Electronic Arts
3日	侍道4	AVG	SPIKE
8日	美国棒球联盟（美版）	SPG	SCE
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
8日	特洛伊无双（美版）	ACT	Koei Tecmo
10日	★真三国无双6	ACT	KOEI
15日	健身六法	SPG	UBISOFT
17日	如龙终章	ACT	SEGA
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
22日	MOVE英雄大乱斗（美版）	ACT	SCE
22日	古墓丽影三部曲（美版）	ACT	SQUARE ENIX
22日	分裂细胞三部曲（美版）	ACT	UBISOFT
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
24日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
29日	美国职业全明星摔跤	FTG	THQ
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI
2011年4月			
4日	X战警：命运（美版）	ACT	Activasion
12日	迈克尔杰克逊：生涯（美版）	MUG	Ubisoft
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
19日	海豹突击队4（美版）	FPS	SCEA
21日	克兰娜德	AVG	PROTOTYPE
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

2011年3月			
1日	搏击之夜：冠军（美版）	FTG	Electronic Arts
8日	特洛伊无双（美版）	ACT	KOEI
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
24日	少女巡航机X	STG	KONAMI
24日	哥特王朝4：阿卡尼亚	ARPG	Cyberfront
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
30日	星霜钢机	STG	G.Rev
31日	交错频道	AVG	Cyberfront
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI
2011年4月			
4日	X战警：命运（美版）	ACT	Activasion
7日	弹魂	STG	5pb
12日	迈克尔杰克逊：生涯（美版）	MUG	Ubisoft
19日	真人快打（美版）	FTG	Warner Bros
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

3月3月暖风吹

紧接着前言的话头儿，我们来聊聊这次发售的游戏，掌机游戏铺天盖地而来，虽然天气和游戏市场都在转暖，但家用机却则显现出颓势，不管是玩家还是编辑部的小编们都沉浸在3DS这新掌机发售的“喜新厌旧期”中，不能自拔~在第N次掌机大战中，3DS率先揭开了盖头，摆出一副气势汹汹的姿态，而敌人小P阵营却显得不紧不慢不慌不乱，3月游戏中既有黑塔利亚和妖怪的尾巴、浪客剑心，又有御姐玫瑰和最终幻想，4月游戏又发布了女神异闻录和啪嗒砰，最后还预告了少女爱上姐姐这等正常向宅男大爱之作，邪恶气息甚至超过了机战Z破界。3DS和小P如果具象化的话，就好像一个是霸气外露的战士和另一名是心思敏锐的法师，在后者真身显现之前，很难说谁的战斗力更强些，不过依据以往大片的逻辑来看，小P方面的气场倒是更胜一筹。揭幕战中，“战士”的亮相毫无破绽，下面我们就期待“法师”给予怎样的反击了~奉上插画“少女恋上姐姐”。神机2月底上市后，价格差距很大，在北京地区的售价一度达到了3000元，而网上以2500元左右的价格也可以买到。

PSP Playstation Portable

2011年3月			
3日	★最终幻想：纷争012	FTG	SQUARE ENIX
3日	闪亮的塔科特：银河美少年传说	AVG	NBGI
10日	浪客剑心：再闪	FTG	NBGI
10日	妖精的尾巴：携带公会2	ACT	NBGI
10日	梦幻旋律：变奏	AVG	Cyberfront
17日	华鬼	AVG	Idea Factory
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
24日	学园黑塔利亚：携带版	AVG	Idea Factory
24日	最终幻想4：完全版	RPG	SQUARE ENIX
24日	御姐玫瑰特别版	ACT	d3P
24日	经典迷宫X2	ARPG	日本一
24日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Larian Studios
31日	凉宫春日的麻将	TAB	Kadokawa Games
2011年4月			
7日	边境公主	AVG	Alchemist
7日	地球防卫军2：携带版	STG	d3p
14日	女神异闻录2：罪携带版	RPG	Atlus
14日	★第二次超级机器人大战Z：破界篇	SRPG	NBGI
14日	秋叶原之旅	AVG	Acquire
21日	无敌老师	AVG	spike
28日	少女恋上姐姐2：携带版	AVG	Alchemist
28日	啪嗒砰3	MUG	SCE
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

Wii W-i-i

2011年3月			
8日	职业棒球大联盟2K11（美版）	SPG	2KSPORTS
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
24日	★生贽之夜	AVG	MMV
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
2011年4月			
5日	管道2	FPS	SEGA
7日	地球探寻者	ACT	KADOKAWA Games
12日	海绵宝宝：涂鸦裤子	ETC	THQ
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH



NDS Nintendo Dual Screen

2011年3月			
3日	数码宝贝故事：超组合战争（红、蓝）	RPG	NBGI
3日	出发吧！科学君地球大冒险！挑战神秘稀有生物！	ETC	NBGI
17日	力量高尔夫	SPG	KONAMI
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
31日	★勇者斗恶龙怪兽篇joker2：专业版	RPG	SQUARE ENIX
2011年4月			
7日	好想告诉你：传达的感情	AVG	NBGI
21日	妖精的尾巴：激突！卡鲁迪亚大圣堂	ACT	Hudson
21日	名侦探柯南：苍蓝宝石轮舞曲	AVG	NBGI
28日	薄樱鬼：游戏录DS	ETC	Idea Factory
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS大金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

2011年3月			
3日	超级猴子球	ACT	SEGA
3日	上海3D方块	PUZ	SUNSOFT
10日	沥青都市3D：液氮竞速	RAC	KONAMI
17日	分裂细胞3D	ACT	UBISOFT
17日	钢铁机师3D	ACT	NINTENDO
24日	死或生：多重维度	FTG	KOEI
24日	高达3D大战	ACT	NBGI
24日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	UBISOFT
24日	模拟人生3	SLG	Electronic Arts
27日	脸谱赛车（美版）	RAC	Majesco
27日	超级街霸4-3D（美版）	FTG	CAPCOM
27日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
31日	职业棒球：家庭竞技场2011	SPG	NBGI
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Arc System Works
31日	Nikori数独3D	PUZ	HAMSTER
31日	火影忍者疾风传：最强忍界决战！	ACT	Takara Tomy
31日	病毒射手XX	STG	Dorasu
2011年4月			
7日	海贼王：无尽的航海SP	ACT	NBGI
7日	立体忍者	ACT	AQ
未定			
未定	赛尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX

广告伤大雅，所以和谐掉。话说这版的广告做互太差毫无艺术欣赏性，所以为了勿入眼帘，和谐是最好的办法。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：在各位编辑心目中什么游戏值得为它而去购买一台主机？

出题老师：午夜的光（宇多田修正版）

题目2：近期大作不断，为读者推荐一款自己最喜欢的

出题老师：电软官方博客网友

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：我还没有阔到如此地步……

为了一款游戏而买一台主机？除非这台主机定价在500元以下！看看我曾经拥有过的主机，哪个不是当时非常流行的，好游戏多到数不清。我认为也只有达成这个条件，这台主机才值得购买。即便后来我越来越追赶潮流，例如在首发时购入了NDS、PSP、Wii等，但那也是因为知道以后会有很多好游戏在这上面推出才买的。我还算是理性消费者，不会太冲动，但我倒也不会反对因为一款游戏而购买主机的举动。如果我反对，那不就是吃不着葡萄说葡萄酸吗？如果我有钱，肯定什么主机都买两台，一台收藏，一台玩。别说为了一款游戏，哪怕一个游戏都不玩，咱也搁在家里显摆！

作文题目：任天狗+猫，必须推荐一下

当初NDS版的《任天狗》让我一下子对宠物养成类游戏有了全新的认识，当时还没有意识到应该给下屏贴膜，结果就是这款游戏让我NDS的下屏花成了一片。这次的《任天狗+猫》必然要推荐一下，更为细腻的画面、更为逼真的动作、更为细心的设计，再加上3D效果让里面的狗狗仿佛真的可以触碰到，包括散步时的场景也非常舒服，我真的找不出不买这款游戏的理由。在首发游戏中，虽说《超级街霸4》和《战国无双编年史》也挺不错的，但任天堂自家的作品还是需要支持一下，其用心程度之高，绝非《山脊》之流可比。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了



作文题目：真话&假话

在写这个作文之前我一直在思考，是不是该随便挑个游戏，然后加上“赞”、“棒”之类的标签，扫了一眼我的学校，既然我的毕业学校写着蓝翔，那就没什么顾忌了，因为本刊是死硬派电视（掌机）游戏专门志，为了避免不和谐的声音，我加上一些马赛克好了。我心目中值得去买主机的游戏，现在来说只有一款，那就是马赛克界，在这里我不想推荐大家去玩，也不想评判我同事推荐大家玩的游戏，每个人都有自己的喜好，这是强来不得的，开心就好。

作文题目：迈扣儿，只有迈扣儿！

虽然近期的大作不断，但是如果为读者推荐一部最喜欢（电视&掌机）的作品的话，我会选择Wii平台的迈扣儿，原因是之前看的一部叫《老男孩》的短片，内哥儿俩在片子中的希望和对迈扣儿的执着一直在我脑子里挥之不去，我觉得这游戏里收录的迈扣儿的歌曲，不仅有绚丽的舞姿，还有一代人的梦想，话虽然是酸了点儿，但就是这个理儿。每当我的同事傻吧垃圾偷摸儿玩儿这游戏的时候，我就感触良多，看着一个个贼眉鼠眼的家伙大傻冒儿似的跳完了，我其实觉得生活就应该是这样儿的，有的人有的事儿会深深刻在你心里，不管是在玩游戏的时候还是看电影的时候还是听歌的时候，就跟触电似的，冷不丁内股子劲儿就来了。至少Wii的迈扣儿有这功能。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了



作文题目：任天堂的方糖

话说看着自己n多的机器，除了NGC之外还真没有一台是为了什么游戏买的，几乎都是买上之后再考虑游戏的事情，很给力的是我喜欢的游戏暂时还没有只出现在我玩不到的360上面……那么就让我来说说NGC的故事吧（为什么有一种老爷爷讲故事的错觉）NGC这台机器很奇怪，防盗几乎没有任何难度，但这机器实在是太冷了，冷的干脆没有黑客愿意花时间去破解它，所以直到NGC退出游戏舞台时才有了盗版，因为这原因国内NGC玩家应该不怎么多。但在这机器上却有当时号称独占的BIO4和MGS初代复刻，这也直接导致我把NGC搬回家，而我在这机器上也只玩过这两款游戏，至于之后BIO4移植我就不多说了，眼泪啊！从那之后我记住了CAPCOM这家厂商，不管他出的游戏有多么出色，我都不再相信他的任何承诺……

作文题目：红眼睛哪有那么可爱

近期包括3DS首发软件在内有七款游戏是小熊要买的，而从这里面找出最期待的游戏那肯定是KZ3！如果是玩过前作的玩家，那么不用我做更多的介绍我相信大家也会在第一时间入手本作的。游戏中的敌人被我们亲切的称之为红眼睛，而在本作中将会更加详尽的描写关于红眼睛的事情，其实如果抛开第一作的大背景不谈，二代里面完全是咱ISA侵略人家的家园嘛~这样想想红眼睛其实也蛮可爱的……才怪！我要遏制自己这个奇怪的想法……

考生姓名：赤银　烤号：J-20黑长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了



作文题目：其实整体印象和爱才是最重要的！

这个嘛，目前整个编辑部似乎都在期待我买3DS。没钱的宇多田和龙哥、无爱的菜汁以及等美版的小沛。而我不买的理由就是——没有喜欢的游戏。说起来，赤银貌似很少为了一款游戏而买主机，到目前为止大多数情况还都是等主机有了足够的软件群支持后才狠心入手的。虽然也有05年时险些为了《樱花大战V》而买了PS2、08年时差点为了《鬼泣4》买了PS3、09年为了《怪物猎人3》买了Wii等等罕见的行为吧。要说真有什么游戏能吸引我买3DS，目前来看果然还是《Love Plus 3D》。至于NGP的话，和游戏无关就凭它的强大功能也必须第一时间入手啊，我的MP3用PSP也该换个代了。

作文题目：无限的婚姻巴比伦

这个问题如果年初问我的话我会推荐《怪物猎人P3》，早一个月问我的话我会推荐《俺妹》，而现在来说我的答案是《凯瑟琳》（好吧这几个游戏都是我买了正版的）。怎么说呢，新生“女神异闻录”制作组的作品第一印象就那么让人喜欢。而游戏的主题——“婚姻”充满了给人思考的空间。多彩的人物性格塑造以及螺旋深入而又引人深思的剧情也着实令人为之倾倒。其变态难度的解谜部分，更是令赤银的隐藏M属性跃跃欲试。一切喜欢日式游戏的同学，相信我，不会错的。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了



作文题目：只有神迹才配此殊荣

Halo，绝对是Halo，我喜欢用神迹来称呼这个系列，所以哪怕以后Xbox系主机上除了Halo已经没有其余的游戏可玩，我还是会义无反顾的入手主机。再者说，微软从来就不乏推出Halo系列限定版主机或者主机周边，而且这些限定版本量大味足，质量十分过硬，粉丝必入。这不，前段时间的《致远星》限定版就一直使我的怨念，可惜这款主机在国内实在是不好找到合适的。另外，《战争机器》也是一个不错的选择，不过怨念的是关于《战争机器》只推出过同捆版普通主机，而不是限定版，所以购买的欲望就要低上不少。

作文题目：死亡就是结束吗？

本来卯足了劲想给大家把最近感兴趣的游戏都说一遍，结果仔细一看题目上竟然写着“一款”，这种赶脚就像迟到为了躲老师翻墙进学校结果却发现今天放假一样。要说最近的游戏，最让我感兴趣和投入的当然要属血腥暴力属性大爆发的《死亡空间 2》了，游戏里所营造的诡异气氛和压迫感令人欲罢不能，最值得称赞的是还是游戏中枪械的操作手感和主角多重能力的混搭配合。在高难度下，要想从地狱般的场景里逃出生天还是有相当难度的，当然，你的心理素质一定要过硬，否则一遍遍地看自己的角色被碎尸，那是相当的重口味。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年3月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

铁拳TT2(ARC) 真人快打(PS3/XBOX360) 极品飞车：变速2(PS3/XBOX360) 美国职棒大联盟2K11(PS3/XBOX360/Wii) 狂暴(PS3/XBOX360) 死亡之岛(PS3/XBOX360) 纳斯卡赛车2011(PS3/XBOX360/Wii) 孤岛危机2(PS3/XBOX360) 上古卷轴5：天际(PS3/XBOX360) 声名狼藉2(PS3) 啪嗒砰3(PSP) 龙腾世纪2(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《杀戮地带3》疯狂杀戮！

《子弹风暴》另类爽快体验！

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●真人MV

《世界传说光明神话3》

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《SD高达G世纪：世界》

《凯瑟琳》原声音乐

《杀戮地带3》原声音乐

《杀戮地带3》高清壁纸

等精彩内容（详情请见光盘内）



30Min 《铁拳TT2》重磅登场 《纳斯卡赛车2011》再现真实赛车

NAMCO格斗大作《铁拳TT2》预计将在今年夏天发售，日前该游戏放出了游戏视频。本作依然保持了《铁拳TT》系列的最大特点，双人组队战斗，游戏设定了换人键，在游戏中可以随时进行角色的切换，而游戏角色的多种组合也能让很多玩家乐在其中。《纳斯卡赛车2011》是一款很受欢迎的竞速类游戏，本作将玩家所期待的赛车游戏重新推上了一个新的高度。游戏中，玩家不仅可扮演自己独特的角色，还可以模拟真实世界的著名车手，让玩家在游戏中一举夺魁。相信本作将是一款十分吸引眼球的大作，定会给您带来不一样的游戏体验！



15Min 《杀戮地带3》疯狂杀戮！ 《子弹风暴》另类爽快体验！

《杀戮地带3》是2009年2月推出的《杀戮地带2》续篇作品，以人类大举移民银河系的未来世界为舞台，游戏故事紧跟前作的结尾，玩家将体验到更多变的极端场景、以及新增加的喷射装备和更多的枪支种类。同时本作是系列中首次支持MOVE和3D显示的作品。本作是一款非常有趣的游戏，相信各位玩家定会喜欢上这款游戏。《子弹风暴》是Epic Games在今年推出的首款第一人称射击游戏，玩家在游戏中扮演前死亡回声的队长葛雷森·韩特。本作无论在画面和操作手感上都达到了一流的水平，在打造虚拟现实方面也非常出色，使游戏故事始终都充满了乐趣。没尝试过本作的玩家们，你还犹豫什么呢？

10Min 《凯瑟琳》原声音乐全面赠送

《凯瑟琳》是由Altus推出的首款高清平台作品，以主角文森特，恋人Katherine和花心对象Catherine的三角关系为中心推动故事发展的动作冒险游戏。在现实世界是以AVG的形式体验上述的故事，在恶梦的世界则要一边逃脱怪物追逐一边向上攀爬最终找到出口。本作的原声CD是由著名作曲家目黑将司先生改编的古典音乐，本期同样在光盘中附赠了此游戏的原声音乐。就让我们一起去享受目黑将司带来的全新音乐大餐！

10Min 《SD高达G世纪：世界》PSP游戏赠送

《SD高达G世纪：世界》是PSP上的一款策略类游戏，本作收录了前作《SD高达G世纪：战争》的全新作品，再加上《机动战士高达UC》、《剧场版机动战士高达OO》等多个作品参战。另外，《机动战士高达OO》的第二期作品也将会参战。本作将所有高达作品都融合在一个世界中的“G世纪新世界”为舞台，玩家要以我方军队的身份介入这个世界。本期赠送的游戏就是这一款了，喜欢此类型游戏的玩家们，可以在这个全新的世界进行一次爽快的大战了。

15Min 真人MV 《世界传说光明神话3》

《世界传说光明神话3》是传说系列外传性质的《光明神话》第三作。游戏中前作登场的系列角色在本作全数登场，再加上《圣恩传说》中的主角和新登场角色30人以上，登场角色将总计超过80人。本作可谓是传说系列玩家一直津津乐道的一部大作，游戏的主题曲也更是让人难忘。主题歌发挥了Back-on双主唱的优势，TEEDA的说唱搭配着KENJI03清亮的嗓音，加之神秘人物Me的合声，激情昂扬的曲风又有着RPG游戏音乐的传统特色。本期《电击收藏》特别收录了此游戏的MV，供玩家们收藏，喜欢的玩家一定不能错过啊！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.295 3DS初体验——首发软件巡礼

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919